零售价 12元
邮发代号：52-190
每月5日发行
2012 6月 Vol.176
国际标准刊号:ISSN-1008-2352 国内统一刊号:CN45-1239/TP

暗黑破坏神3 内幕深掘

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略



注意 这只是游戏

风暴战区TF Tornado force
第三代FPS网游巅峰之作

英雄联盟专区
诺提勒斯：一流的GANK英雄还是冲锋坦克？

专题企划
好大一盘棋
《复仇者联盟》"棋谱"详尽解析

强打攻略特区
爱美人不爱江山
《三国志12》33位女将全收集篇

看Ni妹
编辑部里的白富美
18岁实习编辑小艾

为了激情 射个痛快

虚幻3 场景破坏 第三代FPS
网络版COD 机瞄

DRAGONFLY tf.tiancity.com
Copyright © 2012 DRAGONFLY GF CO., LTD. All Rights Reserved.

电脑乐园游戏攻略 2012
撸（第九章）《如果宅》作者有时右逝最新连载力作
6月号 总第176期


YOU ARE THE
NBA 2K
ONLINE


6月6日
来这里挑战MVP!
游戏官网 NBA2K.QQ.COM
NBA2K单机经典传承
全国首款NBA官方授权网游
体验真实NBA篮球赛场
3 vs 3 团队街球竞技
NBA2K Online不删档测试
6月6日开启

电子杂志合作媒体
bookan.com.cn 博看网
龍源期刊网 www.qikan.com.cn 全球最大中文数字期刊运营商
magme
ZCOM www.zcom.com
读览天下 www.dooland.com
中国领先的数字阅读平台
锋阅网
91阅读网 www.91yuedu.com
zinio

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 专题企划
008 好大一盘棋
——《复仇者联盟》“棋谱”解析

PCGG 微专栏
016 写作之路
018 撸
021 四格漫画

PCGG 英雄联盟专区
022 掘墓战忍者慎！谁能阻止M5逆天
026 深海泰坦：一流的GANK英雄
还是冲锋坦克？
028 幽魂暴走！人马无双！

030 暗黑破坏神3
内幕深掘

PCGG 强打攻略专区
036 爱美人不爱江山
三国志12 33位女将全收集篇

PCGG 攻略全指引
042 风暴战区：第三代FPS网游名枪解读
046 梦幻诛仙2：琴师职业特色解析
047 傲笑神龙岛：107个随机副本攻略！
048 神鬼传奇：探秘方舟遗迹
050 诛仙2：梦境河阳趣味任务解析
052 神武：天宫——PK中深藏不露的中场
054 桃园：初阶攻略指导
056 御龙在天：64位服务器开创全民国战新时代

PCGG 其他栏目
059 第一现场
062 电攻宝盒
068 后勤组
072 玩家交流
076 看你妹
079 回函卡

PC Game Guide 电脑乐园 游戏攻略 月历

电攻游戏业界动态表（6月）



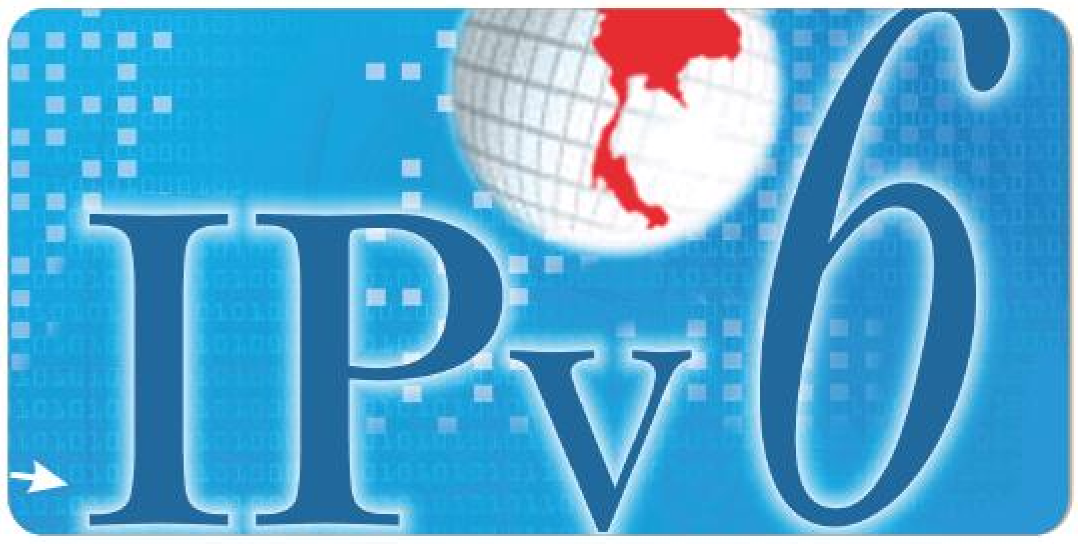
1 Fri 六一儿童节

童年很短暂
抓紧多玩玩

6 Wed

经过几年的测试。IPv6将从2012年6月6日起正式启动。

这个全新的网络系统将提供我们总数约为340,282,366,920,938,463,463,374,607,431,768,211,456个的IP地址。



15 Fri



《幽灵行动：未来战士》登录PC平台。此游戏是育碧投入大量资源制作的旗舰级射击游戏。之前在主机平台上反响良好。

本月30日是众位同学毕业的大日子，又到一年毕业季节。该干的抓紧干，别留遗憾。哎，青春一去不复反啊！



三国智《官渡·潮昇》将于6月初上市。《官渡·潮昇》是继《官渡·惊蛰》、《官渡·曜武》之后的官渡系列最后一个补充包，加入了更多战术变化，深入强化了虎符效果，新阵营和新禀赋的加入让游戏更加的丰富多彩。



June
is a good month to...



5 Tue 发售
重力反转

由Saber Interactive制作的动作游戏《重力反转》与大家见面。本作是一款可以操纵重力的第三人称射击游戏，说不定会有更多的有趣体验。

12 Tue 发售
末日余痕

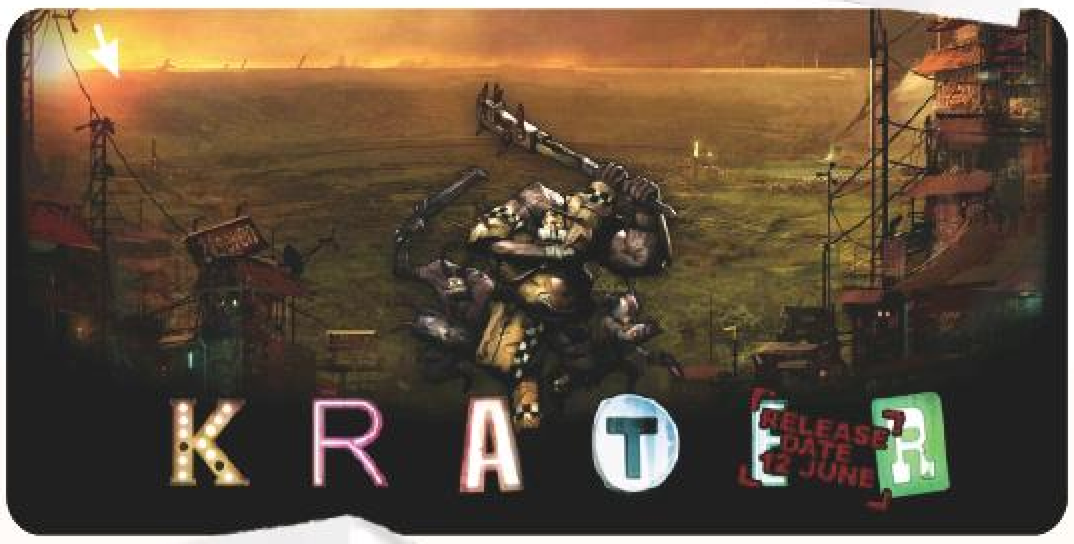
《末日余痕(KRATER)》是一款非常有深度的作品。它的故事发生在一个的巨大的深深的弹坑之中。喜欢后末世剧情RPG的玩家可以关注

6月12日《太阳帝国的原罪：起义》正式发售。它算是《太阳帝国的原罪》的独立资料片。喜欢大场面太空策略类的玩家可以留意一下哦。

5 Tue

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

著名的电子娱乐博览会（E3 The Electronic Entertainment Expo）在洛杉矶举行。又是一年游戏大作的喷发期。





6月19日《乐高蝙蝠侠2：DC超级英雄》正式发售。游戏延续“乐高”的一贯风格，用萌萌的小玩具人展现超级英雄之间的故事。积极向上的休闲类游戏代表。

26 Tue

《蜘蛛侠》系列的最新作《神奇蜘蛛侠》，将与索尼电影娱乐公司的同名电影同步推出（其实还早了那么几天）。电影改编的游戏会不会又坑爹呢？试试就知道。



28 Thu

《激战2（Guild wars 2）》上市。它是NCsoft北美分公司Arenanet开发的3D奇幻网游，是《激战》的正统续作。国内代理情况暂时不明。



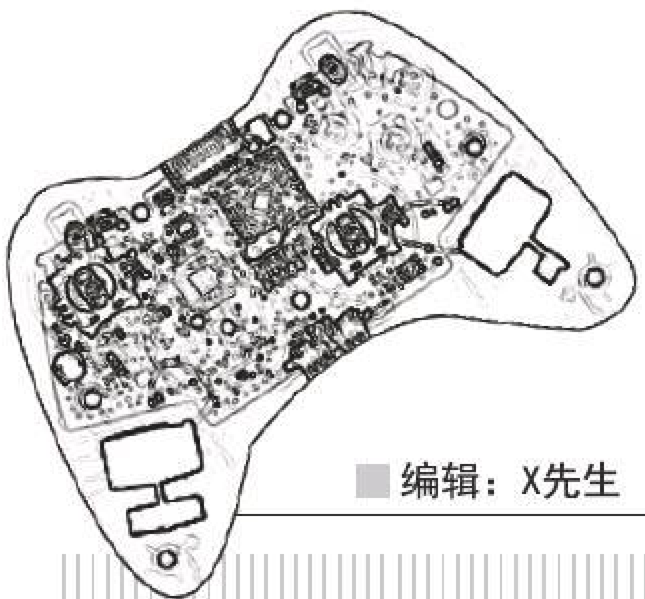
健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出　　版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊
文字编辑：张开明 杨晓勤 倪荣页 张贞颖
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 施凯莲 欧阳瑛
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本12元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
　　　　　14幢1楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：
1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。



游戏新闻

X光透视

■编辑：X先生 ■美术：哈秋

■文中评论均不代表本刊观点

微新闻

头条



愤怒小鸟全面进军中国

中国已经成为《愤怒小鸟》全球第二大市场，愤怒小鸟之父皮特·维斯特巴卡最近在杭州表示。愿意进一步拓展中国市场，与中国联通等企业合作，大力推广以小鸟为基础的动漫及游戏行业，比如书籍、毛绒玩具、食品、箱包、服装、漫画、动画、主题公园等。未来，联通的部分营业厅可能会改造成游戏体验场所。公布计划中最让人期待的是“愤怒小鸟”主题公园的建设。芬兰的“愤怒小鸟”主题公园已经开放。这个主题公园不同于迪斯尼那类大公园，也没有滑滑梯、转转圈之类的常见玩具，而是以鸟为形象的社区公园，所有的游戏都有故事性，且免费开放。

X：愤怒小鸟主题公园是一个好主意。免费是一个更好的主意。

英雄联盟遭BUG侵袭

一次版本跟新后，《英雄联盟》玩家发现了游戏中一个简单好用的BUG。一时之间，各种“初始攻击100+”、召唤师技能无CD的超级英雄站上了召唤师峡谷。同时传说中神乎其神的显示眼位、偷看BUFF等外挂也有了苗头。

X：天赋BUG是真的。官方也出了惩罚措施。外挂真实性不详。听说有外挂之后，某有冒险精神的小编舍生取义亲自下载了一个尝试——发现是病毒。所以玩家您外挂什么暂时别惦记了。一款竞技游戏的平衡性还是要靠大家一起维护。



上古卷轴转型网游

Bethesda宣布了《上古卷轴》系列的MMORPG版计划。游戏将于2013年发布，支持PC和Mac平台。故事设在《上古卷轴：天际》一千年前。

X：希望这个网游对得起《上古卷轴》的威名。

日本判社交游戏有罪

日本政府近日判定部分社交游戏中使用的“全解开”营销手段违反了《不正当保费法》，涉嫌利用玩家的赌徒心理进行诈骗。这种“玩家收集齐一整套游戏卡片以兑换大奖”的收费方式曾让不少游戏公司发了财。

X：听说日本有个亿万富翁就靠这起家。

38工作室陷入财务危机

38 STUDIOS

由于销量低迷，开发《阿玛拉王国》的制作方38工作室陷入财务危机。可能是上市时期正好赶上另一部大作《质量效应3》的冲击，《阿玛拉王国》在销售上表现平平。

X：38工作室的名字没有起好是另一层原因。

古墓丽影跳票到明年

Crystal Dynamics公司宣布：《古墓丽影》将推迟到2013年第一季度发布。原因是想加入更多让玩家感到惊喜和激动元素，把这款游戏打造成生涯中最优秀的一代。

X：其实大家最关心女主角的外貌。



传言盛大卖手机

业内有传言，盛大将会进军手机市场。盛大手机将搭载A9架构双核，采用1GHz双核处理器、高清qHD的4.3寸夏普屏，像素密度256dpi，支持960×540分辨率和多点触控。预装大量本土化应用。

X：难道是游戏以及文学专用手机？配一个手柄外设不错。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

任天堂试水增强现实功能

任天堂宣布，在小范围内推出特别版的口袋妖怪黑与白2。该作品通过摄像头捕捉现实中的怪物。同时，这些捕捉到的怪物，也可以传送到正式游戏中。它也即是使用了智能手机上很流行的增强现实互动技术。

X：引起我注意的是任天堂的广告上强调"仅仅是示意图，3DS不能发射激光！"



动视向IW创始团队赔巨款

闹了三年的动视和《使命召唤》创制团队Infinity Ward之间的官司出现了戏剧性的转折。没有任何外部因素改变，动视官方突然同意向IW两位联合创始人支付之前拖欠的奖金，总计4200万美元

X：唉，搭着钱，感觉就俗了。为了艺术做游戏多好。

空中网获得战争三部曲代理

空中网集团(纳斯达克代码：KONG)，正式宣布与白俄罗斯战略游戏开发公司Wargaming.net达成并签署一系列合作协议。根据协议内容，双方将在中国内地市场建立长期稳定的战略合作伙伴关系。今后空中网将继续代理战争三部曲：《坦克世界》、《战机世界》和《战舰世界》

X：祈祷总有一天，这三个游戏会合体的！

上海出台网游服务规范

上海《网络游戏行业服务规范》正式开始实施。它也是网络游戏行业首个地方性标准。主要规范了网络游戏用户指引、警示说明、停服顾客告知等内容。

X：网游规范的一小步。受限于地域，还是行业自律性规范，其效力尚不能覆盖全部网络游戏行业。

浩方平台换东家

著名的游戏对战平台"浩方"最近被浙报传媒集团相中。不出意外将会和杭州边锋一起被收购。根据发布的预案，部分收购资金将以定向增发的方式募集。

X：定向增发的意思就是问股票市场要钱。其实玩家不关心东家是谁。玩家关心游戏好不好玩，有没有作弊，会不会掉线。

DOTA之争完结

5月头上，Valve和暴雪共同发表一项声明议，备受关注的DOTA商标之争终于落下帷幕，Valve最终获得了DOTA商标使用权，而暴雪的DOTA游戏将改名为Blizzard All-Stars。

X:管你叫什么呢，游戏抓紧做出来。

英伟达触手伸向云游戏

显卡巨头英伟达（Nvidia）最近宣布，将推出名为GeForce GRID的云游戏平台。GRID技术想法来源于未来去硬件去地理化的云计算理念。英伟达承诺GRID平台的处理速度能够媲美在硬件上直接插入GPU所处理的速度。在展示会上，他们在一台仅仅连接网线和电源的电视机上展示了高端的3D游戏画面。

X：在这个技术的帮助下，现阶段笔记本电脑和平板电脑无法运行的游戏就能流畅跑起来。不过，我国云游戏的瓶颈依然是网络。



即点即玩 云游戏



"云"计算的概念也不算新了。日前，已经有强力公司推出了网页版的游戏服务。其原理就是在顶级配置的服务器里先运行游戏，然后将画面进行渲染并压缩成视频，接着将这些视频画面通过网络接近0延迟地传输到客户端，而用户接收画面后，再向服务器发送操作指令。由于不需要用户的终端有计算，即使配置平庸也可以运行高端游戏。对游戏玩家来说，无需高端的配置的开销，也省去了下载或安装的漫长等待，只需拥有1M以上的网络，便可即点即玩，畅享云游戏平台上不断更新的游戏了。

这个云游戏试玩频道提供了多个免费试玩游戏，包括《实况足球12》、《真三国无双6》、《鬼泣4》等。

地址http://shiwan.yxyun.com/，有兴趣的玩家可以去看看。

X：这个网站很高级的样子。真的可以在浏览器上直接玩单机大作。不过可能因为网络环境的关系，有时候还是会感觉有一丝"粘滞"，听说这个和所在地区和网络带宽有关。希望垄断的宽带服务商抓紧提高效率啊。

《永恒之塔》飞升计划全面启动

等级飞升，快速升级！《永恒之塔》等级飞升计划第二季全面启动，只要你是《永恒之塔》的玩家，游戏账号下拥有一个40级以上的角色，即可免费申请参加本次等级飞升计划，免费领取55级高级角色；《永恒之塔》等级飞升计划还为每一个等级飞升的角色都准备了一套55级的神庙教官系列套装，该系列套装是PVP战斗中的顶尖装备；



除了装备之外，种类齐全的飞升大礼包也有着诸多令人艳羡的丰厚礼物，乌云贸易团之翼，S401翅膀，角色名变更券，外貌变更券，性别变更券，大量药水，升级符咒领不停；不仅如此，所有飞升角色可入驻《永恒之塔》即将开启的2大飞升专区："佩尔卡提"和"巨人广场"。全民55级，人人都是高富帅，同一起跑线，游戏环境更公平，PK更刺激。





机箱爆出发芽豆

一个名为Mike Schropp的哥们凭良心改造了自己的机箱。他的意愿是使用主机的热量为草创造一个温室环境，提供温暖的土壤，帮助植物茁壮成长。

X：那些喜欢“植物吸收辐射”的朋友一定也会喜欢这个机箱。如果水多一点，植物的叶子大片一点，会不会散热也很棒？

万物皆可摸

麻省理工（MIT）的牛人想出了一个绝妙的主意。他们正在开发一种奇妙的电极装置，可以把链接的一切变成“触摸板”。理论上所有导电的物体都能被转化成触摸板。

X：友情提醒：人体也是导电的。





于是，香蕉就可以弹琴了，猴子都会



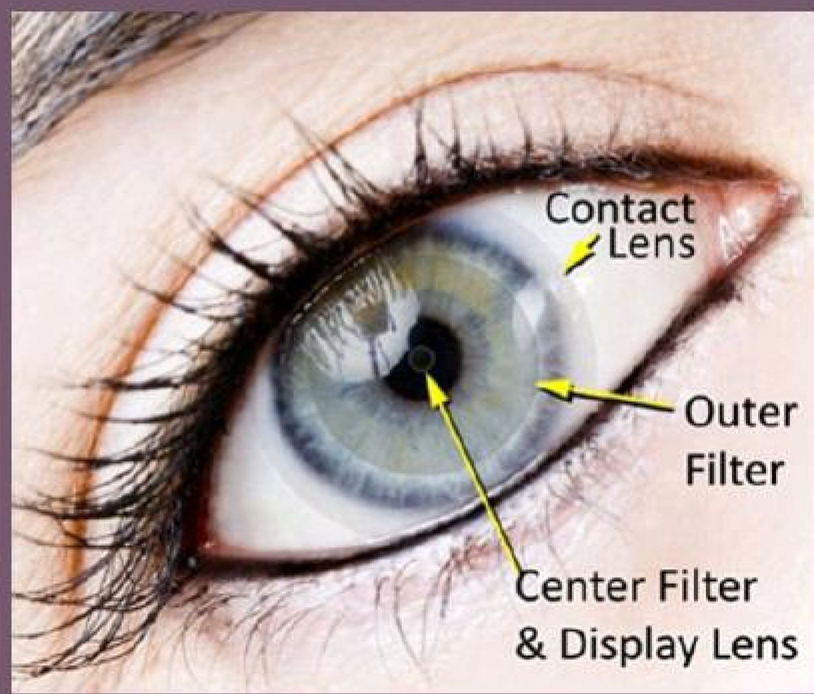




真正的手机

千篇一律的直板触摸屏手机实在太无趣了。来看看这款Glove One吧。它是一个数码手套，内置移动电话的基本功能。手背可以插sim卡，手指关节内有拨号按钮。可以用“假装在打电话”的手势真的打电话。

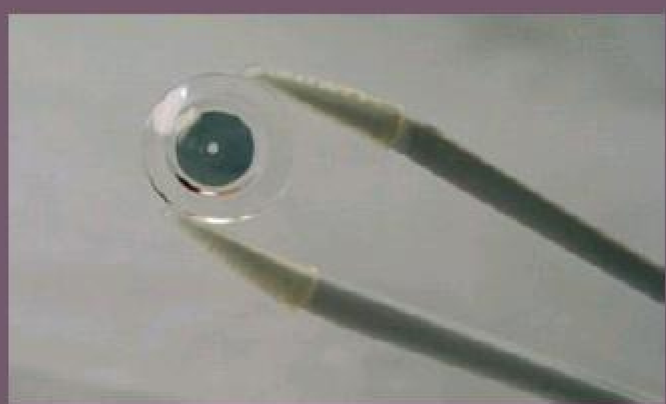
X：也不知道258 852 258 852这个号码是谁的。



美军研制外挂眼镜

一家隐形眼镜显示技术研究公司正在为美军研发一款新型军用隐形眼镜。该产品设计让士兵在作战场景中拥有如网络游戏玩家般的宽广视野。佩戴者眼前的屏幕上能显示作战地图、战友即时动态及卫星捕捉的实时画面。

X：开全图死全家。



超过500万人的战争策略游戏

日本聚逸株式会社(GREE, Inc.)宣布将于2012年第二季度上线的全球无缝应用发布平台“GREE Platform”上推出由中国大型游戏公司顽石互动(北京)网络科技有限公司开发的Android与iOS版本的战争策略型游戏“二战风云”(WAR 2 Victory)。

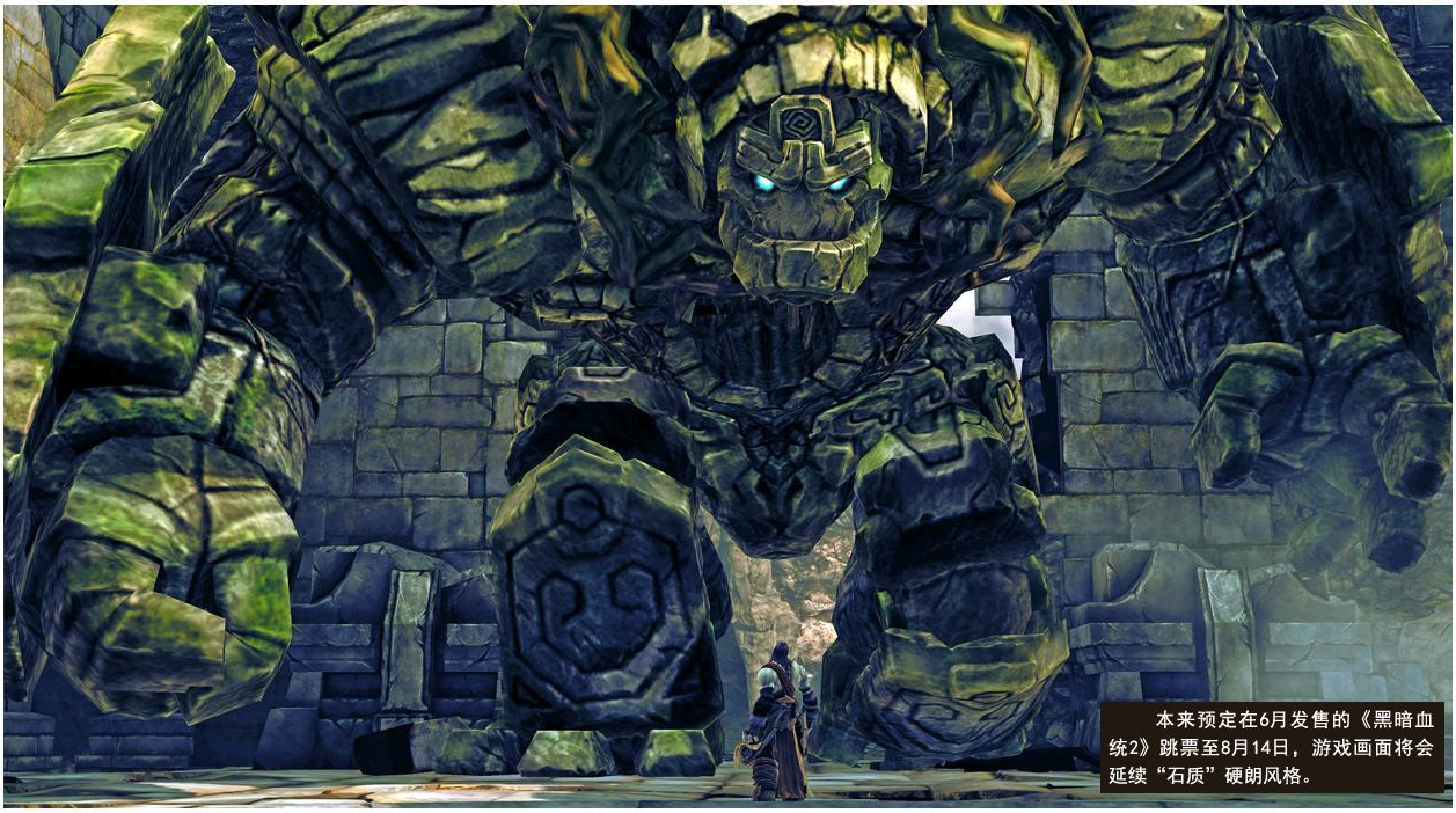
顽石互动所开发的游戏产品在中国屡获大奖，广受好评。其中最著名的“二战风云”是一款跨平台的战争策略型网络游戏。玩家可以创建自己的领土，通过强化军队装备，召集优秀统治者，进而将自己的领土不断扩大、使其繁荣，获得荣耀。截至目前，该游戏的iOS版本在全球拥有超过500万的注册用户。这款在全世界广受欢迎的游戏针对智能手机新增了社交功能，并将通过“GREE Platform”进行全球发布，其英语界面也预计将于2012年夏推出。





《梦幻诛仙2》MV首发

《梦幻诛仙2》发布会现场异彩纷呈。中央人民广播电台知名主播田龙担任此次《梦幻诛仙2》发布会主持人，影视明星冯绍峰在人群簇拥下步入会场，与导演伟然、特效造型化妆师肖进、美术指导邸琨等剧组主创人员及粉丝们共同见证《梦幻诛仙2》MV首发。刚刚在拍某电视剧受伤的冯绍峰仍然坚持带伤参加发布会，敬业精神领在场媒体和粉丝感动不已。完美世界副总裁王雨云女士对《梦幻诛仙2》充满信心。《梦幻诛仙2》崛起公测之时，势必掀起2D回合网游的革新浪潮！



本来预定在6月发售的《黑暗血统2》跳票至8月14日，游戏画面将会延续“石质”硬朗风格。



最近有高手用CryEngine 3引擎制作了一套截图，并放到网上。这是其中一张。我们可以看见这张图里丰富的植物和自然的光照。



《欧洲策略战争》新游戏截图。这里放这张图只是想说明，策略游戏的地图画面可能……呃，有自己的风格……《三国志12》不哭。



从一个相当不靠谱的渠道得知，《彩虹六号：爱国者》可能在明年年初与大家见面。目前看到的游戏截图不多，画面都比较亲民，不夸张。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

好大一盘棋
复仇者联盟棋谱解析



编辑：章老湿
美术：咖啡

佐拉博士
德国生化学家、技术天才，纳粹垮台后，为自己制造了一具人工躯体，身体的胸部有一具显示屏，能够显示出他的大脸。





蜘蛛侠
未能入选复仇者联盟，只能在家晒衣服



神物



奥丁
仙宫的国王，众神之主，武器是能贯穿一切的神枪“奥丁之矛”奥丁之矛是神圣的象征，一旦对着此枪发誓，便不能再反悔。



小三





红骷髅
“九头蛇”组织的首脑，美国队长的宿敌，二战后失踪，原作中他曾一度使用美国队长的克隆身体，从而获得相似的能力。



变身原因

保护



宿敌

兼职

巴基
电影版巴基是从小和美国队长一起长大的好友，原作则是做一些队长不便做的“肮脏工作”，被苏联军队寻获，被洗脑并训练成杀手。



战友

爱人

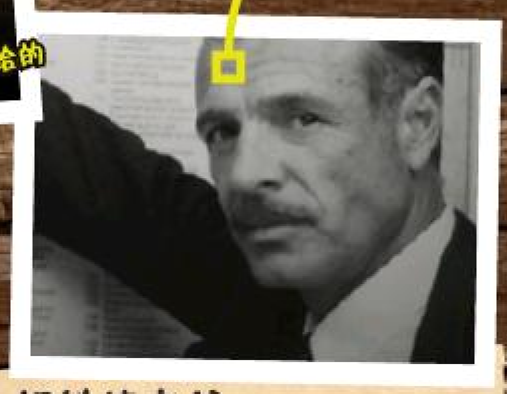


老友





父子



钢铁侠老爸
以美国大亨霍华德·休斯为原型的霍华德·斯塔克，凭借二战时起家成为神盾局的组建者之一。

佩姬·卡特
在片末出现的和佩姬容貌相似的美女是佩姬的侄女，神盾组织特工，后来成为队长的女友。



姨妈和侄女

爱人





复仇者联盟全方位关系图





美国队长

一个背负国旗的男人

PCGG机密档案

真名：史蒂夫·罗杰斯　身高：1.89米
体重：100公斤　眼睛：蓝色
发色：金色　职业：军人

美国队长在“变型”前，是一位又瘦又矮的优秀美术生。在他高中毕业前，父母就相继因为酗酒和肺炎离开了人世。罗杰斯想参军加入二战，但无法通过体能测试。在上帝关上这扇门后，亚伯拉罕·厄金斯教授又为其开启另一扇窗，就是参加重生计划，测试一种叫“超级战士血清”的“违禁品”来增强美国士兵的身体机能。在注射后罗杰斯拥有完美肌肉群与超群反应能力的壮男。正当美国政府对这个计划充满信心时，厄金斯教授被纳粹的间谍所杀害，其他与这次计划相关的人事物也都被摧毁，只留下了罗杰斯这唯一的成功试验品。装备上钢铁侠老爸为其准备的装备后他正式成为美国队长。而后主要任务是作为反情报特工和以美国英雄形象来对抗德国纳粹。二战末期，队长在阻止载有炸药的无人驾驶飞机时，因爆炸而被抛射到了一座冰岛。由于“超级战士血清”的作用，队长没有死去而是被冰封了起来，他的身体机能和样貌也都保持在二十多岁的样子。时间飞速到现代，复仇者组织找到了被冰封的美国队长并将其成功唤醒，之后他成为了复仇者联盟的队长。

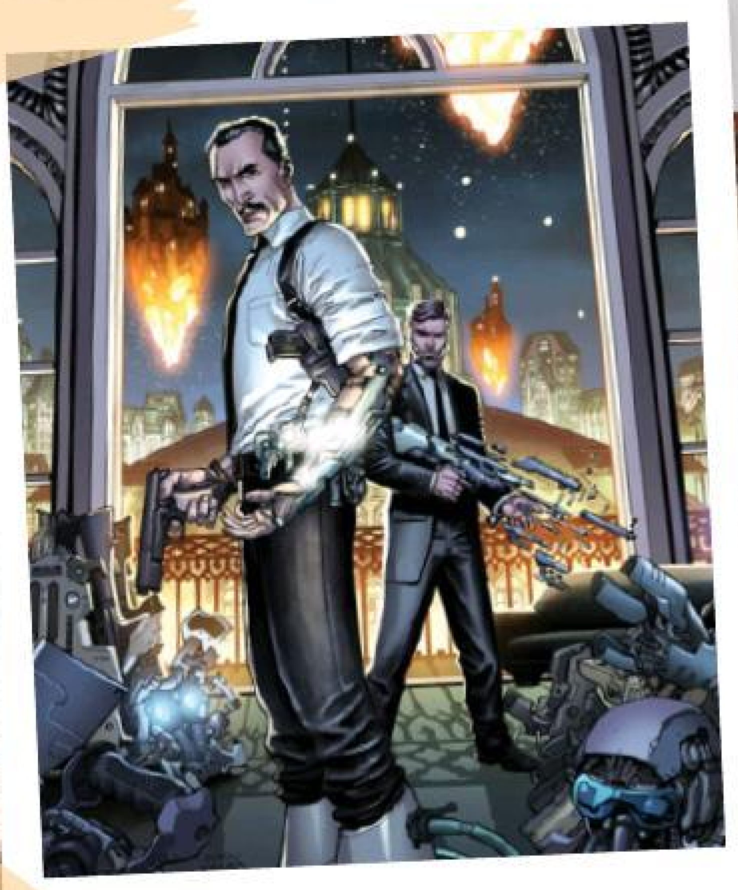
超能力

1. 身体机能由于改造达到了人类极限，具有超人的耐力、体力、反应力、自我疗伤能力等。
2. 美国队长的主武器——盾牌，是由吸音金属(或称为涅槃钢，Vibranium)制成，可以抵挡一切外来攻击。
3. 精通一切枪械和格斗技巧，是一个完美的人类战士。

电影版彩蛋解析



电影一开始德军来到教堂抢夺宇宙魔方的时候，在墙壁上雕刻的图案就是生命之树，红骷髅口中的“众神”，就是奥丁一家。历史上纳粹正是借助北欧神话强化雅利安人优越论的宣传。





德国生化学家、技术天才佐拉博士在漫画中也是一个重要角色，绝不是电影里的一个小跟班。纳粹垮台后，他为自己制造了一具人工躯体，把自己的思想转移进去——借助这一技术，他总是能够逃过死亡的命运。身体的胸部有一具显示屏，能够显示出佐拉博士的大脸（让人想起了忍者神龟中的某个角色）。





为美国队长注入超级士兵血清的和为队长打造盾牌和装备的正是钢铁侠的老爸，霍华德·斯塔克。





斯塔克博览会上某个展柜里展示着一套红色的超级英雄制服，这是四十年代版的霹雳火扮相。《美国队长》扮演者克里斯·埃文斯正是《神奇四侠》里的霹雳火。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



影片中队长从德军总部救回的俘虏里组建了一支本领高强的小分队，这就是漫画中的咆哮突击队。不过原作中的指挥官是独眼龙。





电影里巴基是作为队长“青梅竹马”的朋友，而漫画中巴基是经过特别挑选和专门训练来配合队长完成任务的少年精英，队长的得力小助手。在二战后期，他们为了阻止一架装有新式炸弹的飞机，也就是电影中的桥段，巴基阵亡，队长则落入大西洋。后来，巴基被苏联人救活，他一度成为苏联的刺客冬兵，替苏联做了许多事，不过最后队长唤醒了他，而在MARVEL公司安排了美国队长斯蒂夫·罗杰斯死亡后，又让他继承了队长的衣钵，成为了新一代的美国队长。



影片中队长救回俘虏后并没有参加表彰大会，台下坐着的二战军官就是marvel漫画之父斯坦·李老头子。



影片中美国队长一炮而红后，漫画也一度畅销，图中小孩子看的正是现实中第一版的漫画。



片尾队长醒来后进来的那位护士和二战时期的女友佩姬·卡特很像，其实这在漫画中是队长现代的女友，漫画开始设定是卡特的妹妹，后改为侄女。



游戏乱入

美国队长VS魔兽帕拉丁

当你总结完队长的特点后你会发现他和魔兽实际里的帕拉丁是如此的相似。和圣骑士作为团队副本的万金油一样，凭借自己强大的防御力能够冲在团队的最前面，周密的作战计划又能够给团队带来不少的帮助。





圣盾术

使队长对所有的伤害和法术攻击免疫，但是造成的伤害降低50%，持续12秒。



复仇者之盾

向目标投掷神圣之盾，对其造成伤害并使其眩晕，然后跳转攻击下一个附近的目标。最多可攻击3个目标。效果持续10秒。



牺牲之手

为小队或团队成员施加牺牲之手，由圣骑士为其分担30%的伤害，效果持续12秒，或者在施法者分担了相当于自身生命值100%的伤害之后消失。



专注光环

使周围半径40码范围内的小队或团队成员在施法时因为受到伤害而损失的施法时间减少35%。



绿巨人

野兽派美学

PCGG机密档案

真名： 罗伯特·布鲁斯·班纳 **身高：** 1.79米（常人）、2.31米（变身后）
体重： 58公斤（常人）、521公斤（变身后） **眼睛：** 棕色（常人）、绿色（变身后）
发色： 棕色（常人）、绿色（变身后） **职业：** 核子物理学家

由于儿时遭受父亲的虐待行为，班纳患有多重人格病症，因此在复仇者联盟中班纳一直称绿巨人是他身体里另一个自己。物理学家布鲁斯班纳设计出的伽玛炸弹造成了自己被放射线感染，使他变成拥有极为笨重结实的身体，绿色的皮肤和近似猿猴类的跳跃步伐行动的绿巨人。经常是因情绪触动而引发，尤其是愤怒与恐惧的情况。虽说浩克的皮肤颜色最常见的是绿色，然而在浩克的故事历史中皮肤时常改变颜色，不同颜色的肤色代表了此角色不同的人格，但都是指涉同一个人物。在过去四十年中，浩克几乎与惊奇世界中每一个英雄与反派交战过。

超能力

1. 班纳教授（The Professor）：布鲁斯·班纳是略内向和弱气的科学家，你绝不会将他和绿巨人联系在一起。在《复仇者联盟》中，班纳教授和托尼·史塔克两个科学家相处得十分愉快。
2. 野蛮绿巨人（Savage Hulk）：浩克是否清醒，直接决定着复仇者联盟的战力水准。不清醒的浩克是极大的弱点，破坏力十足；清醒的浩克则是极强的战士，无坚不摧，当然浩克拥有着小孩子的心智，很记仇，常以第三人称自居。

电影版彩蛋解析



《无敌浩克》片尾钢铁侠登场，在那里同他会面的正是片中掌管秘密武器试验开发的罗斯将军，也就是浩克女友的父亲。两人谈论是否让绿巨人加入复仇者联盟的事情，虽然《无敌浩克》拍的最早，但故事线应该在《钢铁侠2》之后。



《无敌浩克》一区蓝光光碟内涵许多删减片段，其中一段就是浩克暴走在北极大闹了一场，引出了《美国队长》。



绿巨人大闹校园的时候，任何枪弹都对其无效，只有最后的声音炮让绿巨人头痛了一把，而这门炮就是出自钢铁侠的公司斯塔克工业。

这次marvel之父客串的是一个倒霉的普通市民，开始班纳在巴西饮料工厂不慎滴到饮料里的那一滴血，就是被倒霉的斯坦·李喝下了。

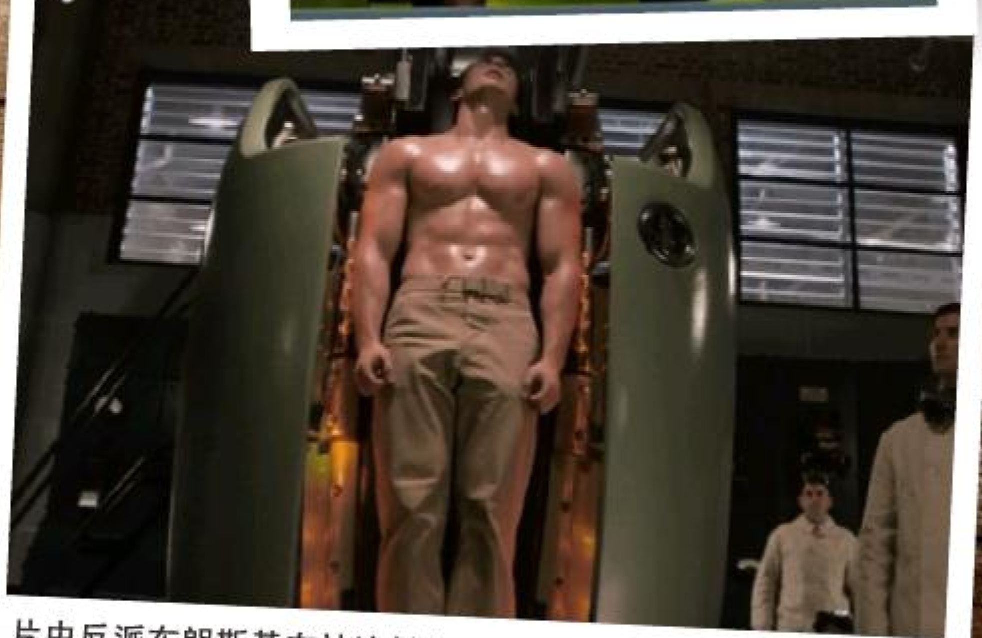


游戏乱入
绿巨人VS蒙多医生



在《英雄联盟》中蒙多医生是一个无情无义之人。他有一种无法克制的冲动，渴望通过实验来制造痛苦。五岁的时候，他的大多数邻居家的宠物都会神秘失踪。十多岁的时候，他的父母也离奇地人间蒸发了。在他拿到合法的行医执照的时候，由于证据不足他已经逃过了38起谋杀诉讼。在绿巨人的漫画历史中，不同编剧间对浩克的描绘差异非常大。他曾被描述成笨拙的蛮人误打误撞的身陷冒险事件中因此大发神威，但也曾被塑造成狡诈的阴谋家为了自身利益而四处找麻烦，从这个角度看两人的性格还是有些类似。

蒙多的技能基本都是以损失生命来提升攻击力和其他属性，牺牲越多属性就越强，而我们的绿巨人则是用愤怒诠释了这一点，超人般的强大力气与再生能力，会随着愤怒的提升而无限提升。



片中反派布朗斯基在被注射血清变身前，罗斯将军曾提到二战期间美军进行的Weapon X计划，并利用生化技术打造出了一位“超级战士”，这就是美国队长。



钢铁侠

科技是第一生产力

PCGG机密档案

真名： 安东尼（托尼）·斯塔克　**身高：** 1.86米

体重： 102公斤　**眼睛：** 蓝色

发色： 黑色　**职业：** 发明家、军火商

托尼·斯塔克比起现在流行的高富帅还多了一样慧，15岁时托尼便进入美国麻省理工学院的电气工程学士学位课程，并在19岁获得两个硕士学位，21岁时他的双亲死于车祸意外，之后便继承了斯塔克家族企业。漫画里斯塔克是去越南视察，而非电影里的阿富汗。途中托尼误入陷阱而被俘虏，托尼的心脏由于被陷阱的碎片插入而命在旦夕，唯一的活路就是和同为俘虏的著名物理学家殷森合作为恐怖分子制造武器。不过托尼与殷森私下利用工厂秘密设计并制造了一套动力装甲，这一副铁质外骨骼式护甲赋予托尼巨大的力量与其他能力，不但能让他的心脏继续跳动，还可以让他逃脱。殷森牺牲自己的生命让托尼有足够的时间换上这幅笨重的装甲，成为钢铁侠的托尼则成功脱逃出越南。在回到美国本土后托尼继续改良这副装甲，并加入复仇者联盟。

超能力

1. 战甲赋予托尼的飞行能力和超人力量，强大的背部喷射装置可以推动他更快飞行。
2. 能在任何极端环境下生存，比如真空宇宙和溶岩等。
3. 拥有一系列威力惊人的外挂武器，手掌发射致命光束线，胸口则是更具威力的光束炮。

电影版彩蛋解析





《钢铁侠》第一集中斯塔克被恐怖组织抓获的事件，在漫画原作中就是终极反派满大人的杰作。虽然在电影中未曾提及，但多多少少也留下了一些线索，恐怖组织的名称是“Ten Rings”（十戒），正好应对满大人的神力来源——从外星得到的十只魔戒，具有火焰，冰冻，旋风，物质变换，物质毁灭等十种强力杀招。拥有不同的超能力。在图中我们可以看到其组织的LOGO就是十枚魔戒的造型，而其魁首RAZA手上疑似就带着一枚满大人的魔戒。





工作台左边有个类似美国队长盾牌的物体，因为钢铁侠的老爸和美国队长是老相识，很可能这个物体就是当年制造美国队长盾牌时的模板。《钢铁侠2》中钢铁侠用来当垫子。





《钢铁侠》第一集第二集都有斯坦李老头的加入，先是斯塔克参加酒会辟谣时门口那位正跟大美妞儿们搭讪的《花花公子》创办人海夫纳。后是CNN名嘴拉里·金。

S.H.I.E.L.D探员在和钢铁侠告别后就前往新墨西哥州的沙漠执行一项秘密任务，因为他们在沙漠深处发现了雷神托尔的大锤，引出雷神。



游戏乱入

钢铁侠VS洛克人





两者同有一套帅到掉渣的装甲穿在身上，各个部件也能不断升级和改造，区别就是一个只是外部躯壳，而另一个则是钢筋铁骨。虽然洛克人是一个高智商人形机器，但钢铁侠的智慧绝不亚于他，在同等条件下，各种临场的战术变化一定会给钢铁侠带来些许优势，看过《钢铁侠2》的朋友一定还记得片尾钢铁侠智取一整个铁甲战队的场景，尽管洛克人拥有情感和个人决定能力。战力的比较还在其次，让人欣慰的是拥有如此强大的装备下两者都站在了正义的一方，勇敢、坚韧和不怕牺牲，这才是两者最直接的共通点。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



雷神

打雷，下雨，神来了

PCGG机密档案

真名：杰克·奥尔森(唐纳德·布莱克) 出身地：神域(阿斯卡德)
身高：2.01米 体重：290公斤
眼睛：蓝色 头发：金黄

雷神作为复仇者联盟里唯一的非人类超级英雄，注定了与众不同。作为北欧众神之首和地球女神的儿子，地位仅次于奥丁，他掌管战争与农业，在诸神中最威武勇猛，力量最大，脾气也最为暴躁。说白了就是农民的代表；而奥丁代表贵族，代表是知识分子。但由于自小傲慢自大，甚至被奥丁打落凡间，成为纽约一个跛足医生唐纳德·布雷克(Donald Blake)（也就是电影里娜塔莉波特曼的前任男友），失去了为神的记忆。在他去挪威休假时，奥丁暗中指引他找到了伪装成木杖的Mjolnir锤，从此他可以变化成神。在作为凡人的生活中，布雷克的两个身份与护士简·福斯特（也就是电影里娜塔莉波特曼饰演的科学家），之间发生了微妙的三角关系。布雷克由于自己的残疾而不敢向简求爱，但作为托尔的他则以英雄气概令简着迷，而布雷克为了掩护秘密，经常被迫表现得在危险面前软弱无力，越发让自己的爱情无望。 雷神之锤只有托尔能够举起。托尔投掷出此锤，无论多远，总会回到托尔手中。雷神之锤永远保持着炽热，所以为此托尔佩戴了手套。此手套能让托尔不停地挥动锤子，并且不会感到疲劳。

超能力

1、雷神之锤米奥尼尔，只有雷神才能拿起，有自动回家导航系统，召唤雷电风暴等自然能力。
2、增强雷神之锤杀伤力和作战持久力的铁手套伊安格雷格
3、赐予更高力量的腰带金吉奥特，当束紧这带的时候，能使力量倍增

电影版彩蛋解析



在雷神去拿锤子的时候上面的弓箭手就是复仇者成员鹰眼侠



波特曼给托尔的T恤上有一张纸贴，写着唐纳德·布雷克，波特曼说这是她前任男友的名字。其实这是漫画中雷神在人间的身份医生布雷克。同时在雷神拿锤未果的情况下，对神盾局撒谎的假名也是这个，再一次暗示漫画剧情。









在神盾局一行没收所有波特曼研究成果后，教授开始吐槽，一是他认识一个哥们是搞伽马射线的，自打和神盾局搞上关系就失踪了，这就是传说中的绿巨人。二是博士发邮件给一位和神盾关系密切的朋友，从而要回了资料，甚至得以面见寇尔森探员保释了雷神，这位朋友就是复仇者成员蚁人。



斯坦李这次是出演一个开着卡车拔雷神之锤的家伙，结果锤子没出来，车子被掀翻了。



发现雷神之锤的那个老头是漫画编剧J. Michael Straczynski

游戏乱入

雷神VS山丘之王

两人不管从造型还是武器技能都很相似，首先雷神之锤和风暴之锤都是一种可以掷出并对敌人造成巨大伤害的武器。其次山丘的雷霆一击就是用锤猛烈敲击地面，伤害周围的敌人，并减慢他们的攻击和移动速度，这有没有让你想起雷神敲断彩虹桥的那一幕？最后山丘的天神下凡形态能对魔法免疫并且各项能力都大幅度提高，当雷神的锤、手套和腰带集齐的情况下不正是这种无敌的状态吗？综上所述，让人不得不联想暴雪当年设计山丘之王的原型就是北欧雷神。







鹰眼

能媲美精灵王子的射手

PCGG机密档案

真名：克林顿·弗朗西斯·克林特·巴顿 身高：1.92米

体重：104公斤 眼睛：蓝色

发色：金黄 所属团队：复仇者联盟、守卫者等

鹰眼是完完全全的普通人，没有注射过任何“违禁药品”。他是神盾的资深特工，了解组织的许多秘密。作为在马戏团长大的孤儿，在电视上受到钢铁侠启发，成为超级英雄，擅长武术与兵器，他自己也弄来一套行头化身成“鹰眼侠”，但不幸的是，他总会被人们误当成罪犯，尤其他还经常与当时是间谍的“黑寡妇”一起活动。漫画中他有一套紫色面具及制服，电影中则以真面目现身。鹰眼首次出现在《悬疑故事》57集，出版于1964年9月，由作家斯坦·李与漫画家唐·海克一起创造，在1965年5月出版的复仇者第一卷第16集中，他加入复仇者，成为其中著名的一份子。

超能力

1. 背部拉风的箭筒可以装载许多支箭，而这些箭有的用于杀伤，有的用于制服。必要时还可以拔下箭头当做武器使用，甚至可以把整个箭袋取下当做威力巨大的炸弹。
2. 从马戏团长大的经历使他锻炼出了百步穿杨的箭术，同时他也是一个优秀的狙击手和格斗家。
3. 所佩戴的战术眼镜可以帮助他更好的进行目标打击。

游戏乱入

鹰眼侠VS猎人

同为弓箭手，只是鹰眼侠缺少一个宠物，既然是鹰眼侠何不帮其配只老鹰或者雕之类的，也能够帮其把射出去的箭取回来，现如今猎人的箭筒都因不够用而取消了，何况是鹰眼侠这么小的箭筒。同时鹰眼装载的不同功能的箭，也和猎人的各种钉刺技能不谋而合，有造成持续性伤害的毒蛇钉刺；有抽取对方法力值的蝰蛇钉刺；有使其缓速的震荡射击等。



这美人会变寡妇？

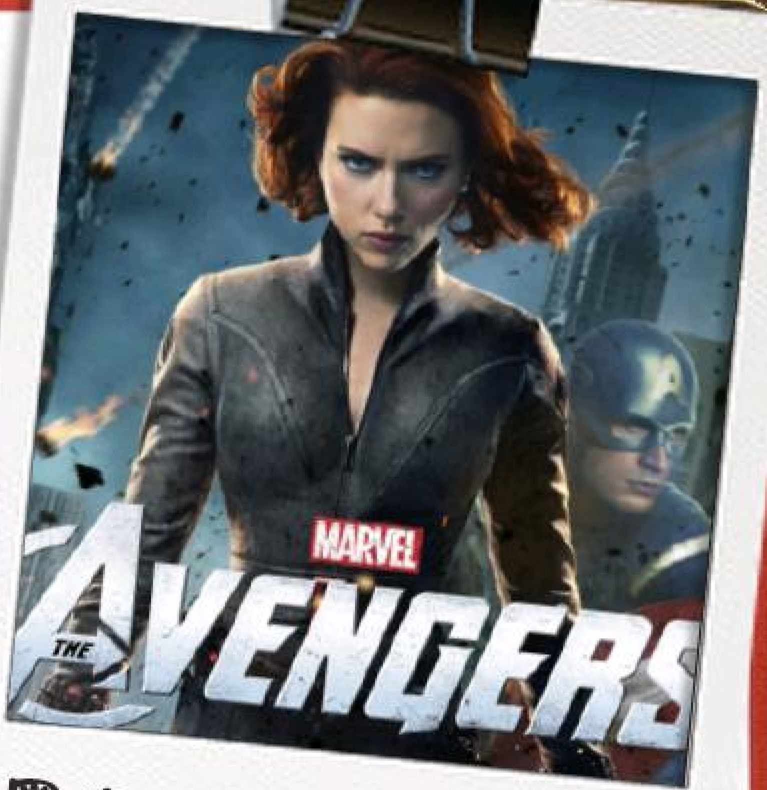
PCGG机密档案

真名：娜塔莉亚·阿丽安诺瓦·罗曼诺娃 身高：1.73米

体重：59公斤 眼睛：蓝色

发色：红褐色 所属团队：复仇者联盟、守卫者等

本名为娜塔莉亚·阿丽安诺瓦·罗曼诺娃，小名娜塔莎，由美国惊奇漫画公司所创造的漫画角色。她首次出现在于1964年6月出版的《悬疑故事》52集，由斯坦·李、唐·里可以及漫画家唐·海克所共同创造。在原著漫画中，“黑寡妇”是苏俄的头号美女特工，美艳绝伦且身手了得，精通各种高科技武器，被苏联人派来暗杀钢铁侠，不过后来变节投靠了美国并加入“复仇者”组织。在1966年7月出版的漫画《复仇者联盟》29集中，黑寡妇加入复仇者联盟。



黑寡妇

游戏乱入

黑寡妇VS寡妇制造者

从名字上看两者好像恩怨很深的样子，不管是抢男人的女人还是男人被抢的女人，最终都会变得善于隐蔽自己，且爆发力很强。由于对感情没有负担都适合去做一些卧底、暗杀之类的“演员”。两人的美艳、发色还是胸围都是不相上下，各自的伪装方式也是各有千秋，黑寡妇善于光天化日之下长期伪装，而寡妇制造者只能使用短期的隐形术。更值得一提的是两人的亲密伴侣都属于那种喜欢远程攻击的男人。





超能力

1、近身搏击能力强大，身手敏捷，善卧底，善审讯，善心理对抗。

2、曾注射过超级战士素，体能充沛，还延缓了衰老。佩戴的手镯藏有致命武器。不过电影中只是表现了她的枪法和格斗能力。

专栏 微



章老师 念过几年书，尘世中一个迷途小书童

X先生 电攻新人，喜好不明，兴取向不明

P羊 温柔娴淑，勤劳奋进

肥龙 好写文章，因为没钱，愤世嫉俗

贪睡猫 宅男始祖

Samtown 著名帅哥，女读者众多

朱朱 “非”资深编辑，擅长占卜星象

TALK 时政/游戏/体育/阅读/娱乐八卦/电影
POLITICS/GAMES/SPORTS/READING/GOSSIP/MOVES



编：Sky
我很低调，不吵不闹不夸耀，不要委屈不怕冷笑，也不需要别人知道。
Http://t.qq.com/sky-23

写作之路（终结篇）

作者 有时右逝

本文仅代表作者观点

接上篇

三天之后重操旧业的我交上了我崭新人生中第一份作品。编辑一边看一边摇头，说，不行，现实生活把你毁了；之前在网上看你的东西，觉得你淫而不荡、情而不色，还有很大的提升空间，是个可塑之才。没想到短短几个月之后我竟然蜕变成了一个正直、积极向上、精神文明物质文明双丰收的大好青年。太可惜了太可惜了，真是太可惜了……

其实听完这几句话我不禁琢磨着对方到底想把我往哪个方向塑一下，斗胆一问，编辑侃侃而谈大体思想就是把我弄成“淫而荡、色而情”的新时代网络黄段子作家。崇高的使命感仿佛一脚踹开了我内心最深处的大门，让我那幼小的心灵受到了再一次被新观念彻底洗涤，不过这一次洗得力气有点大，如同四十岁大妈手洗着大裤衩一样有力而又痛苦。

偶尔的夜晚我会思考，写了这么多年的东西，究竟这份工作或者这个爱好带给了我什么。是那些微乎其微的稿费，还是那些若有若无的名气。当然名与利加在一起也没有干的过一辆某人爹买的玛莎拉蒂，挺悲剧的。

不过吧……翻身起来看着电脑——电脑一直没有关，为了充分利用包月的网费我一直开着电脑下着毛片——每一篇我的文章之后，都会有人告诉我，对的，有时右逝，这也是我们的生活。我忽然就觉得很开心。我喜欢更多的人看到我的故事之后发现年轻时我们都这么傻逼。

这就是钓鱼贴。有共鸣的群众基本都是和我一个智商段，一种优越感和平均感油然而生，并且还像地沟油一样取之不尽用之不竭。

在我工作将近一年之后，我渐渐适应了我身边的环境：衰败，安静，却又孕育着什么。虽然孕育着什么就想怀孕一样轻易看不出来，但是上天还是给了我一个答案。

我的屋子里的电话自从装上之后就没有响过，很多时候我都以为它是坏的。这是装网线的时候的附赠品——虽然我一再强调我不需要电话，不过对方坦言没有电话就没有网线这一神圣定律。我勉为其难的用200块钱接受了这份馈赠。这部被我束之高阁的电话机为了证明自己风韵犹存，终于在一个周末傍晚响了起来；鉴于上面的灰尘太厚，电话铃声震动起来仿如下雪一般。我接起来，对面没声音，顿时我以为是话筒听筒坏了；但是过了一会，对面传来了一个很熟悉、很轻微的声响，哼唱着一首温暖的歌：

校领导来到南开
每个同学都笑开怀
啦啦啦啦啦啦啦啦啦啦
每个同学都笑开怀

我听了以后哈哈大笑，笑着笑着，忍不住一脚踹翻了面前的电脑。显示器是无辜的，但是因为电源线的牵连也跌落在地一起殉情。而我拿着电话，几乎是吼叫着唱出了一首我早就想唱出来的歌：

我就用我的愤怒点燃悲哀
去他妈的吧你的爱
你以为你是个姑奶奶
其实你就是一盘食堂的隔夜菜

对面没了动静，隔了很久后最终那个温柔而又委屈的声音开口说：“喂，你……”

我挂了电话后拔了电话线。

第二天我去找房东；虽然在不收房租的日子寻觅我的房东难于登天，但是我还是在洗头房里见到了他。我诉说了我被骚扰电话频繁攻击的痛苦，要求换号码。但是房东说，这个做不到，需要缴纳XXX元才能办理；然后他转头对着洗头房的小姐说，哎呀，你们谁打人家电话了？现在人来了，出来接客吧。

于是第二天的第二天，我换了房子，去了一个更加偏僻的城中村，躲避着再一次的电话铃响。不过照时间推算一下，现在眉清目秀应该毕业了吧？应该考研或者保研了吧？两个人可以双宿双飞了吧？然后晚上再用六百多个体位合体了吧？

我操。

我需要平静下来，不要为那个并不在乎的女人有一点点波澜。

我收养了一只猫，然后教他很多生存技能，包括抓老鼠、爬树、抽烟、英语等等。它很粘人，但是不粘我，根据排除法来看弄得跟我自己不是人一样尴尬。躲在这个远离过去的村子——虽然地理上看是首都——我觉得神清气爽，最棒的地方是半夜里可以翻墙上房顶，抬起头看着污染并不严重的天空，星星如同我大学时一样灿烂，这个是大熊座，这个是北斗座，这个是电线杆，这个是天秤座，这个是电线杆，这个是……

数星星是件很浪漫的事情，尤其是一边喝着啤酒一边唱着歌。这是一览众山小的快感，尤其是半个村子的人操着菜刀出来搜索半夜鸡叫的混蛋时，我更有一种自己还活着、自己被人在乎的感觉。

所以说，公德心很重要，半夜鸡叫是没有素质的体现，而半夜叫鸡不仅可以愉悦自己，更可以增加GDP。为国为民，其爱国主义情怀源远流长。

那天我回到房间，在网络上写下：风很舒服，如同我们都没有老去一样的日子。

10. 未来

“我说，哥们，你还在吗？”我打着字，询问着对面那个励志要成为作家的家伙是否健在。回忆了这么多，他竟然头像忽然黑白下线，这有点太不礼貌了吧。过了几秒种之后终于他的头像再一次如同雨后的彩虹一样色彩斑斓，十分诚恳地向我道歉说：抱歉啊，掉线

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

了，刚才你说什么了？

得……白啰嗦了那么多字给他看了。

“我是说，写作让我高考失利重新复读，被学校处分，和人打架被揍得进了医院，错过了一个女孩，赚不到能够养活自己的钱，毕业之后又不能写自己真正喜欢的东西……”总结思想概要是每一个作家理所应当具备的基本素质，于是我大概概括了一下我的中心思想，发现提纯之后挺糟糕的，仿佛给这个年轻人的梦想大路上差了一个指路牌，上书四个大字：一条死路。

对面说，哇塞，不是吧，当个作家怎么比干警察还刺激。那个女人为什么离开你啊？

你看男人就是男人，说了一堆惨痛教训他就关心女人的问题；所以说现在的年轻人啊真是孺子不可教也、朽木不可雕也、色狼不可说也、内分泌不可调也。

“女人为什么离开我？”我琢磨了一下，不想再复述刚才的故事，索性说：“因为……很晚了，以后再说吧。”

看看表已经三点多了，是凌晨三点多；明天我还要上班呢，不像网络对面的那个人，年轻、无所事事、可以尽情通宵无所顾忌。对面也说，是啊是啊，早点睡吧大哥，这么晚了肯定影响你休息了。我先睡觉啦~晚安。

然后头像又黑白了。

我抽了一根烟，看着黑白的电脑屏幕沉默了许久。长时间注视着显示器让我的视觉神经发生了一点小小的损伤，医学上叫做轻微色弱，一般人都喜欢说这就是色盲。我的眼睛就仿佛我的生活一样，看不到色彩；但是文字的话，只要黑白这两种颜色就可以表现出足够的春暖花开和满山遍野的璀璨。

可能这就是为什么我依旧坚持着写作的原因吧。

拔了网线之后我叼着烟走出门，爬上房顶，看着下面依稀可见几个公用厕所的照明灯，就仿佛抬眼望去的天空一样明亮却又安然，说不定这里的灯火也是星座并且还是天马座的，时不时拿着手纸去里面解决生理问题的人排泄到一半就会穿上圣衣跳出来拯救世界。

风有点冷，但是很舒服。烟很快就熄灭了。我坐下，然后说，哎哟……

哎哟……已经是十一月了吧……本来应该寒冷的世界为什么我却浑然不觉呢……

回到房间之后我重新打开了文档继续码字，很好，出去吹风之后现在屏幕上又有了一些红色和绿色可以供我分辨。如果这是一篇小说而我是一个小说作家，那么我会在邻近结尾的时候给自己安排一个美好的结局：（比如小编辑回到了我的怀抱或者说是来到了我的怀抱，因为我们并没有在一起所以用“回到”不是很妥，）一个作家自然要注意措辞准确；又或者是一个更美好的结局：小编辑和眉清目秀分手了并且得到一半家产，她离开之后开着那辆高级马车来到这里迎娶西装革履的我从此我们过上了幸福的生活。

遗憾的是，我并不是一个纯粹的小说作家，我只是一个作家而已。

我写着我的故事，盘算着结尾，穿着我那双已经坏掉的拖鞋，用着不久之前修好的电脑。这就是生活。

我趴在电脑桌上不断地去追问世界，你说，我为什么写作？

“因为你让这个操蛋的世界变得温暖。”

十一月的困乏实在寒冷，但是我听到这个答案的时候意外的睁开了眼睛，在出门瞅了一眼确信不是隔壁再一次液化气泄露导致失火之后，这份温热只有一个答案：暖气来了。

于是我醒来，满意的插上网线，继续下载毛片的同时给自己一个华丽的结尾。

“我是一个作家，谢谢你们看到了我的文字；我想告诉所有人，生活其实就像是迅雷里缓慢前进的进度条一样，虽然我们都很难受，但是你要坚信……

终点之后，必是幸福。”

这么多年了，我才发现，我从一开始就欺骗了我自己。

我并不想成为一个作家；我想成为一个，温暖的作家。

后记

这是一个故事，还是一个小说，大家还是自己判断吧。一千个人眼中有一千个哈姆雷特，同样的一篇小说在一千个人眼里就可能变成一千个结果。晃悠了这么多年，很多回忆仿佛安全套上的颗粒一样刺激着我记忆中最敏感的地界；那里不可能轻易示人，只好用新的记忆去掩埋旧的回忆。

有一句话说得好，谁年轻的时候没有爱过一两个人渣……想起来爱过我的姑娘都从侧面证明了这个民间理论。我其实挺欣慰的，虽然“爱过”不如“做过”，但是起码我有过一些值得铭记的夜晚。

所谓年轻就是这个道理：不计后果，或者说，现实就算再残酷一点也能够没心没肺地笑出声来，朝着自己满是伤痕的脸说一句：“傻逼，别怕。”

遗憾的是岁月是把杀猪刀，黑了木耳软了香蕉。写完这点文字之后我还特意去看了看日历，我现在是二十六岁半，如果没有什么车祸的话估摸着我就算奔三的预备军了。键盘从我写下第一篇小说起已经换了第五个，拖鞋从我第一次穿着上街起已经换了第七双；住的地方从我搬到北京起已经换了第四处；似乎什么都在变化——唯独对于生活的态度，从我第一天懂事起就没有换过。

写作为了什么，我也这么问过自己。后来想想这个问题太文艺了，不适合我这种二逼青年，遂没有深究。可是夜深人静的时候，偶尔还是会想起这些年，这些事，这些人。小伤感的情绪确实不适合我，我也不喜欢写出一些个让人难以入睡的东西。

笑一笑得了就。

众所周知的是，我玩乐队，我打鼓，我更喜欢做一个说唱歌手。现在就偶尔做出来一些个简单粗糙的歌曲放到网上给大家听。其实归根结底，我想表达的是：生活还是温暖的；虽然偶尔冰凉，虽然偶尔滚烫，但是它还是给了每一个人值得笑出声来的东西。

奉劝各位一句，如果你真的想成为一个作家，那么你要先想明白，你是为什么而写作，而你又打算写什么给这个世界去阅读。真打算成为黄段子写手的兄弟们就歇菜了吧，犯法。

哈哈。

回到我最后的一个问题。

你们觉得，这到底是一个故事，还是一个小说呢？

2012年4月30日，那个傻乎乎的小编辑结婚了。那一天，我坐在电脑前，温暖着除了我之外的整个世界。



专栏 微 撸

TALK

第九章

1

Angelbaby一直以来都很神秘。

而当badbaby提出联手的时候，第一个跳出来反对的人就是我。

Bad这个王八蛋似乎还嫌害我们害的不够惨，竟然还想要统一战线？

你以为“自从联盟和部落并肩作战”这种骗人的童话能当真啊？啊？

当然了，angel保持着以往的风格：既没有答应bad，也没有拒绝他。

这让我心里没有底了。

其实，D和我更好奇的是另外一件事：

归根结底，LOL只不过是一个游戏而已；能有什么深仇大恨，搞得几个家伙隔山越海过来找angel的麻烦呢？

众所周知我喜欢写一些个写实的东西；而这种情节有点夸张了……

D打探了许多angel以前有所关联的人，得出了一个结论：“队长肯定是对方的杀父仇人，然后在游戏里遇到了……SO……”

2

“SO你奶奶个SO。”我一句话推翻了D的结论。

虽然杀父仇人不太现实，但是angel如果装姑娘骗了对方感情倒也未尝不可。

想想看，虽然我、队长、D只是相识于游戏，而且也就半年多一些，但是确实已经是无话不说的朋友了。

所谓朋友，对我来说是不够的。

我要的是兄弟。

但是是不是兄弟，最关键一点的就是能不能够开诚布公的说出来angel他自己的过去。

哪怕他过去是个人妖，我也能接受。

D听了我的推断之后咬了咬牙，说：“哪怕队长现在是人妖，我也能接受。”

呃……这话听着怎么像是D对队长还没有死心打算忍辱负重开始新恋情啊……

3

我和D串通好之后，我们一起跟队长很认真的提出了这个要求。

“我的过去？”angel似乎很惊讶；虽然刚认识的时候我们也问过这个问题，但是在队长多次表示自己没有什么过去之后我们早就尘封雪藏了。

时至今日忽然旧事重提，确实略显突兀。

“这么说吧，你是强奸了人家女儿了，还是和人家的媳妇睡觉了？”D很直白的开了场：“没有这个仇恨级，我不相信对方会追着你不放。”

“就是。”我虽然觉得D口风粗俗——呃，当然了我没资格这么说别人——但是还是说到了点上：“我又不是怕事的人；你要是真有什么仇家就说出来。以前你不知道，我有一个老大，说道我老大，那可是黑白通吃的……”

Angel笑得不行了。

笑完之后，队长的声音第一次露出了悲伤：“不怪任何人，是我的原因。我害了我以前的队友。”

“害队友？”听到这句话，一向是团队短板的我不以为然：“能怎么害啊？切。这才是3V3而已；想当年我打WOW的时候，那可是25人副本，一害可是害24个人……”

“我让他们输掉了不该输的比赛。”队长并没有笑出来。虽然他平时为了安慰我，就算我的笑话不好笑他也会笑出声。

“一场比赛罢了……”D心虚的说道。他也曾经因为网速不稳让我和队长输掉好几场排位赛。

“不，不是普通的比赛……你们听我慢慢说……”

队长叹了一口气。

4

当年在LOL美服打游戏的中国人着实不少。

但是因为沟通障碍以及等等不利因素，大家基本上就是一盘散沙，彼此之间没有什么联系。

这个时候，一个奇迹般的人物出现了。

他就是GODXGOD，一个具有着实力和号召力在美国留学的高手。

很快的，一支正式的战队在他手下成立并且茁壮发展。

GOD在担任战队队长期间，经常和其他战队约战——最为显赫的战绩就是，他们赢了日本队和韩国队。虽然说不上是两个国家之间职业选手的正式比赛，但是也算是让我们扬眉吐气了一回。

可以说，GOD这个人，非常不简单。

GODXGOD说过自己这辈子有三件事值得自豪。

第一件事，就是自己率军干掉了狂妄的日本队。

第二件事，就是自己的战队在美服被可谓是全世界的玩家认可。

而第三件事……

而明明不谙于世故，总觉得我们这支队伍很帅。尤其是我们嘴里总是喊着“队长”“副队长”这一类的专业名词让他觉得我们很WCG范儿。

为了让自己尽快像一个职业选手——当然了我们其实真心是业余选手——明明苦苦哀求我们也给他起一个代号。

5

“我发掘了一个好苗子。”在GODXGOD隐退前期，他一改沉默寡言的性格，逢人便说自己在这个游戏里最后的惊喜。

没错。

GOD发现了一个可以让自己安心去读书、独自挑起重担的战队继承人。

而这个人，就是angelbaby……

6

GOD的心情仿佛自己是伯乐一般兴奋。

Angel虽然是刚刚开始玩这个游戏，但是进步的速度让人咋舌。

当时的angel保持着最快从三军升到二军、又用最快的速度从二军升到了替补的位置。

当GOD为angel的努力赞叹不已和angel闲聊时，才惊觉了一个自己忽视的事实：

“我？以前没玩过DOTA啊……没啊……”angel不明白为什么GOD认定自己有DOTA的基础。

以前没玩过DOTA……短短三个月……

看着angel一步一步的蜕变，GOD终于明白了一个词。

天才。

7

当时的GOD已经预见到了LOL游戏之后的火爆。

他想要先于其他人组建出一支顶级的队伍。

所以顺理成章的，GOD邀请angel加入自己领军的一队，5V5战队。

没想到，angel想也没想就拒绝了这个要求。

大惊失色的GOD这才想起来，似乎angel从第一天起就一直玩33很少打55，于是询问了angel究竟为什么不打55的原因。

“55的话，团战我机器太卡，一顿一顿的……”angel给出了自己的答案。

8

GOD从那一天起，不仅仅抛弃了现在的队友陪着任性的angel打起了33，更倾囊所授开始教导angel关于怎么指挥一场战斗的艺术。

本来GOD看好的是angel打ADC的技术，并不打算让他分心去进行观察总体局势、引领节奏等等这些个分神的工作。

但是，直到angel说出自己只打33的原因时，GOD才发现了一个问题：

自己摸不透这个家伙。

摸不透的家伙一旦投入战局，就会让对方的既定战术全部瞬间瞎掉。

是的，GOD当时已经下定了决心：不仅仅要让angel成为最强的ADC，更要让他成为一个神一般的指挥。

高手对决只有十分，一分运气，两分操作，三分配合，四分战术。

9

一切的一切似乎都在按照GOD拟写的剧本进行。

最强的继承人，最强的LOL战队，最强的指挥和最强的个人能力……

等等等等。

只不过，GOD忽略了一件事。

对于GOD来说，LOL可能是一个事业，是一个寄托，是一个追求。

而对于生性自由的angel来说……

10

LOL，只是一个游戏。

11

在GOD隐退之后，美服的这个战队依旧保持着高胜率的传说，没有给GOD丢脸。

而angel出人意料的接任了整个战队队长的职位。

但是越来越多的人开始和GOD诉苦，说和angel一起玩很难适应。

为什么？

就像国服一样，angel很讨厌一直玩同样的一个英雄；更多的时候，他是选择那些个免费的、自己没有的英雄去享受游戏。

在别人看来，这完全是angel滥用职权，迫使其他的队员陪着他练新英雄。

虽然从结果来看，angel无论玩什么也不会坑。

但是，这份自信在别人看来，已经是自负了。



12

胜负的结果重要，还是过程中的享受重要？

每个人都有不同的答案吧……

然而最终迫使angel离开美服的原因只有一个：

钱。

很大一笔钱。

13

那可以说是美服少有的正规比赛。

GOD特意帮助自己的战队报了名。

他对于自己的战队有信心，而且他知道angel会在这场比赛里一鸣惊人。

Angel本来不打算参加这种需要准时准点开始的游戏，迫于GOD对于自己的恩情，所以点头答应了。

情况似乎很乐观。

55的队伍，惜败于准决赛；这样的成绩虽然已经很令人满意，但是GOD确信还有更大的惊喜在等着自己。

Angel的33队伍毫无悬念的打进了四强。

而GOD已经认定，冠军已经是囊中之物了。

14

就在这场比赛里……

所有人都不相信自己的眼睛：一向是玩ADC的angel，竟然选了众星之子–索拉卡这个辅助英雄上阵！

GOD看到这个阵容的时候，终于明白自己对于一个事情，既是对的，也是错的。

那就是，他真的摸不准angel的想法。

冠军的奖金，是数万……

美元。

15

Angel在比赛之后……不，应该说是在比赛的中期，就已经成为了众矢之的。

叛徒、废物、烂泥扶不上墙等等词汇不绝于耳。

而之后的他，无论怎么解释“游戏就是玩的”这个理念，也没有人理解和认同。

在一片责骂声之中，angel最终只能选择唯一的出路：

删号。

一片小窗口谩骂着angel；他并没有在意，

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



只是打开了GOD的窗口，用拼音说道：“谢谢了，再见。”

很快GOD的窗口闪烁了起来，同样的是拼音回复，只有三个字母：

“GUN。”

16

Angel很久都没有再碰任何游戏。

过了不知道多久，国服的LOL终于上线了。

迟疑了许久的angel最终还是建立了自己的账号。

但是他再也没有之前的那份张扬，取而代之的是沉默寡言、冷言冷语。

虽然技术很好，但是angel一直没有固定的队友。

原因很简单，angel自己总是打随机的匹配而已。

“我是一个背叛队友的人，我没资格拥有彼此信赖的战友。”

Angel总是这么说。

再然后……

Angel遇到了两个坑。

一个是D。

一个是我。

17

“这就是我的过去。”angelbaby结了尾；看着毫无反应的我俩，他试探性的问道：“你们还在线吗？”

“在在在。”我赶忙打字。

“在呢在呢。”D也赶忙打字。

说真的，我完全没有想到会是这么一个故事。

几万美元……我了个去！！这笔钱……

怪不得那些个人会咬牙切齿不想在任何一个服务器里再看到angel的名字了。

其实他们都算客气的了，要是我的话，我还会有过之而无不及呢！

只不过……

Angel说完就下线了，说和badbaby合作的事情他再考虑考虑。

剩下的我和D，应该是陷入了差不多同样的思考：

Angel这么做，错了吗？

（事后得知，D虽然也在思考，但是他思考的是“有了这么多钱怎么花”的问题。我擦。）

18

这几天大家都很难熬。

就在我们进退两难的同时，其他队伍并没有坐以待毙，而是开始了私底下的活动。

回声萦绕和婴儿睡传说已经开始秘密地一起打33匹配。

而炎皇换了整套的符文；幸福太奢侈也改变了自己的英雄选择，增强了整个队伍的gank能力。

风舞和VIPPER芸的秘密训练也接近了尾声。

似乎所有人都不服这一口气，想要给那一支美服的队伍一点颜色看看。

我觉得吧，唯一能够战胜他们的，应该只有我们。

因为，我们拥有angelbaby。

19

“不，我们现在遇到他们就是输，就是死。”angel听了我的猜测之后很直白的给了我答案。

“为什么？不就是一个GOD吗？你现在绝对比他强，然后其他人……”我说出了自己的想法，跃跃欲试。

“坦白讲，右右。”angel似乎怕打击到我，所以尽量平和的说道：“别说GOD了，就连他带过来的其他两个人，我也单挑不过。”

“啊？”我不可置信：“你不是说，后来你成了战队的队长吗？怎么可能战队里除了GOD外还有比你强的人？”

Angel有点无奈的笑了：“那是因为，大家都觉得当队长太麻烦，不能好好玩游戏，所以我们举行了一场一线队伍队员之间的切磋比赛来决定谁是队长……”

“那不就得了！”我立刻找到了反扑的余地，咄咄逼人：“从结果上来看，最后还是你是队长啊！”

“是啊，没错。”angel继续说道：“我们当时的规则是，谁输了，谁去接手这个烫手的山芋；当然了我当时抽签的分组真是运气差到家了……哦，既然我是队长，所以就意味着那次比赛的结果是……”

20

那天我终于明白了一个道理。

人外有人，天外有天。

Angel说得对……

对方可是一支就算三个angel都打不赢的豪强。

如此看来，唯一的出路就是……

“哦对了，右右，关于和bad合作的事情我想好了。”队长忽然说道。

没错，为了胜利，也只能和bad联手去……

“你，我，D，还是咱们三个。”队长继续说道：“还是要拿冠军。”

·未完待续·

光头之怒



创作灵感：大主教本尼迪塔斯晚节不保，成为了新三本最终BOSS。在切换天赋的一瞬间，他变成了一个带面纹的光头……

熊猫二分之一



创作灵感：熊猫人能选择阵营，很好。不同阵营的熊猫人之间有不能交谈的戒律，貌似也很合理。但是仔细想想似乎并不符合事实么，他们之间不是还可以说出一堆乱码来的么……

吸血鬼的噩梦

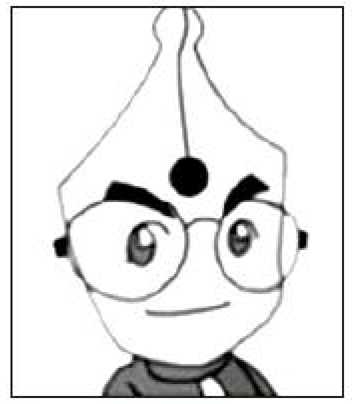


创作灵感：我承认这很邪恶，不过在超强吸力面前。佛拉基米尔的血池形态的确应该不是完全无敌的哦～

请君入瓮



创作灵感：已经养成了在绝对安全的情况下主动去踩陷阱清理掉的习惯，因为虽然伤害没多少，但是在团战时有各种原因会让你踩到，而结果则往往很杯具



文：田品吕口
王凌轩，游戏同人四格漫画作者，南京艺术学院动画系教师。代表作：魔兽世界系列四格。



掘墓战忍者慎！谁能阻止M5逆天

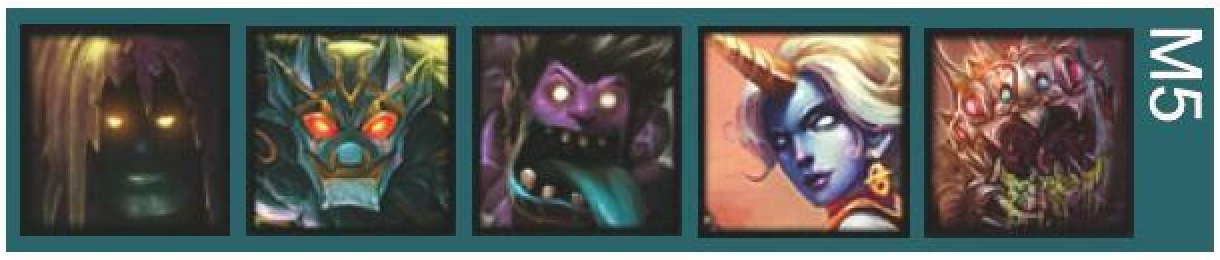
文：unicorn华丽 编：小P羊 美：哈秋

有人说“谁还能阻止M5？”

M5，这支来自俄罗斯的战队，凭借出色的队员配合，超强的打野技术，以及对冷门英雄的运用，成功地将这支战队逐渐打造成了世界上最强的LOL战队之一。下面带来的正是M5对阵mym的第二场比赛。

比赛双方阵容





从阵容上来看，这次上单mym派出的是国内正在逐渐崛起的慎，而M5一方派出的则是常年的冷板凳队员掘墓者。而在中单方面，M5依旧是不走寻常路地选择了比较少见的防守型中单英雄石像鬼，而mym所选的则是更具进攻性的莫干娜，下路努努女警对上了大嘴和众星，而剩下的就是打野牛头对阵的蒙多。

精彩瞬间

自从M5拯救了龙女之后，赛场上再也不会出现对手一看到敌方使用冷门英雄就比较大意的情况了，所以掘墓者和慎打的都算比较中规中矩，即使出现了比较精彩的击杀GANK和反击杀也都是打野发起的。



↗ 掘墓逆天塔下1V2，逼慎交大

比赛进行到后半段的时候，由于小规模团战大都集中在下路，闷声发大财的掘墓开始展现他强大的压线和杀人能力。很快就把上路的慎压到了中路的二塔处，而这时正好游走到附近的牛头赶过来帮忙，但是在掘墓的走位加开大下不仅毫无建功，还被杀了个残血，眼见就要被掘墓一招带走，这时候慎果断开大，不仅是保下了牛头的性命，自己也顺利逃到塔下。



↗ 掘墓闪现上高地追努努



↗ 越二塔时被老牛追上



↗ 连越三塔残血逃生

不甘心的雪人也来到上路，正好碰到赶来偷蓝buff的蒙多，掘墓和蒙多双人配合顺利将雪人打成残血，及时赶到的牛头暂时阻挡了一下M5方的进攻，而雪人则是果断以一个闪现进入己方基地，掘墓一个闪现跟上，无奈之下的雪人只好丢出虚弱将掘墓控制住，眼见后面莫干娜、牛头、慎紧紧跟随，掘墓利用走位优势连越三塔，成功逃到大嘴的攻击范围，上演了一处千里走单骑！

上单打法新思路

作为整场比赛的亮点，掘墓者和慎成功地告诉了我们攻击型上单和辅助守护型上单的打法。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

1. 作为一个辅助型上单类似于慎，你的大招并不一定要在GANK的时候使用，有的时候保护队友比GANK或者人头更加重要，特别是新兴起的慎，很多新手在用慎的时候只要是不跨大半个地图的援助或者GANK坚决不放大招，但是慎的大招的核心是救助甚至反杀，如果能救你队友一命，即使队友就在你面前，也要果断的放大招。

2. 作为一个攻击型上单类似于掘墓，其存在的意义就在于队友把一整条线的资源都交给了你一个人，就算是不能拿到人头，也要尽力压制对方的补兵。在越塔强杀的时候，如果对方只有一个人，那么你需要确定你的血量足够撑下对方的两下技能攻击和两到三次塔的普通攻击，并且计划好最好逃脱路线，尽量远离野区是很有必要的。如果对方有两个人以上，你要越两个或者以上的塔或者直接打到对方基地杀人的时候，则必须保证自己至少有一半的血，一个冷却好的类似于虚弱或者闪现的召唤师技能，以及关键时刻依旧不慌乱的心，而且在你逃跑的时候，你要选择的不是原路返回，也不是越过最少的塔，而是使自己能尽快处在安全位置，例如掘墓能最快走到队友的位置或者是能最快的利用草丛甩人，切记，在别人追杀你的时候，关建是要保命，如果能保命，绕半个地球都是可以的，毕竟要是一群人追你半个地球的话，也是一种成功！

关于GANK路线选择

提到关于打野GANK的路线选择问题，在这次比赛中，蒙多一开始的打野节奏似乎是不如牛头的，在牛头的帮助下，先是中路的莫干娜成功拿到了一血，然后牛头到处游走帮助上、下路，但是随着时间的发展，牛头的打野逐渐被蒙多压制。这绝大部分都是因为路线的选择。牛头多路GANK的作法看似让己方更有优势，但实际上起到的作用，却不如蒙多的暴力、专一的打法。



老牛配合莫干娜怒拿一血



专心的蒙多后来居然高出老牛两级了！

下面是关于打野路线以及GANK时机选择需要考虑的：

1. 在己方优势的情况下，GANK的路线选择要选择收益最大化的路线，这里的收益不仅是指杀人更包括减少敌方的收益，我总结情况是帮助守塔的收益要大于杀人的，而成功杀人的收益要大于偷野，偷野的收益大于骚扰。

2. 在己方某路队友处于劣势的情况下，GANK的收益不是你要考虑的第一要素，而是要优先帮助队友扳回劣势，对敌人进行骚扰，而且这时候如果考虑到己方的辅助可能没钱、没机会回家买眼，则可以考虑自己排眼，如果实在自己也没钱买眼，那就是顶着敌方的眼也要进行骚扰。

3. GANK的草丛等待时间，如果你确定等在草丛里有GANK机会或者是GANK机会大于五成，那么你是值得在草丛里等待的，而且一定要等待机会最大化的时候再出去。

最后，这场比赛还出现了两个彩蛋，不知道大家是否还记得上一回CLG偷小龙时，那个比“真眼还真的眼”，这次，mym同样在实战中放下了这样的眼位，事实上，还对眼位进行了一定的优化！但悲剧的是，M5也注意到了那个眼位，并特意进行了小龙周围的排眼工作，所以mym插的很精彩的一个眼没有派上用场。另一个彩蛋就是当牛头撞击过来的时候，闪现是可以跳开的！在lol的判定系统里，闪现的速度是要优先与牛头的撞击的。笔者以前一直想找个机会测试下这个，无奈每次都不成功，这次可以得出结论了。



上次提过的眼位



老牛的撞和闪现几乎同时放出，闪现优先判定！





深海泰坦 诺提勒斯
一流的GANK英雄还是冲锋坦克？

深海泰坦诺提勒斯是LOL第94个英雄

目前可供选择的纯杀伤性AP英雄花样繁多，从机动性和杀伤力一流的阿狸到超级站桩大炮台瑞兹都有着不错的上座频率，而一些处于可以发展出许多不同用途的多功能型AP英雄反而被大家所淡忘，其中就有一身潜水服游走在边缘的诺提勒斯。还有不少人在排位中视诺提勒斯为天坑，这种看法无疑有些偏激，就本身特性而言，五个技能中有3个都是控制类技能的深海泰坦绝对是一个使用得当就可以轻松超神的强力角色。

文：干掉人龙　编：小P羊　美：哈秋

深海泰坦技能解析



排山倒海　被动技能



诺提勒斯的普通攻击会对目标造成额外2+（6×等级）物理伤害并将目标束缚在原地0.5/0.75/1秒。这个特效在12秒内只能对相同目标生效一次。

解析：如果仅仅是为了束缚住对手，被动效果的束缚时间实在聊胜于无，即便最大化后也才有一秒，要是再算上对方有“韧性”这些韧性装备的话，时间实在有限，顶多起到一个迟缓的作用，但是该技能在团战中的效果却相当出色，A住想切入后排的对手，往往就是这1秒的时间可以拯救一次团队，而且配合Q的拉人不仅会让对手很痛，还会很恶心。

普通攻击触发的束缚效果



疏通航道　主动技能，热键Q



诺提勒斯向前猛掷他的船锚。如果它击中了一名英雄，诺提勒斯就会将他自己和目标吸到一起，对其造成80/120/160/200/240(AP加成 0.75)魔法伤害并晕眩。如果它击中了地形，减少此技能冷却时间50%，诺提勒斯则会把自己拉到船锚处。

解析：诺提勒斯的招牌技能，团战绝对先手的保证，Q一下，A一下，E一下，是最基本的诺提勒斯连招。和一身黄铜色的蒸汽机器人相比，诺提勒斯的Q射程和布里茨接近，但是由于船锚的判定范围比机器人要稍微大一点，所以使用较为简单，可深海泰坦在拉人的同时自己也会向对方靠前，这就变成了拖拽的距离只有布里茨的一半，因此团战起手拉人前最好先打开你的护盾。而且Q技能不仅作用于对手，在各种边缘地形上也可以大大缩减赶路和GANK的距离。

泰坦之怒　主动技能，热键W



诺提勒斯用黑暗的能量将自身环绕，吸收80/130/180/230/280(AP加成0.4)附加10%额外生命值的伤害，最多存在10秒。当护盾存留时，他的攻击会对目标附近敌人造成每2秒30/60/90/120/150点魔法伤害。

解析：攻防一体的强力技能，坚实的护盾，同时附带溅射的效果，而且可以重置你的攻击动作，就是这个技能让深海泰坦在补兵和推线上也可以游刃有余。对打算走纯AP路线的玩家来说，W初期效果不是很好，但中期的话却出奇的管用，后期装备成

型后的吸收伤害合计大概在500左右，让你会变得非常耐揍。但是在小规模战斗拉人之前一定要考虑清楚要不要开它，因为这是你最后的保命技能。



W的范围攻击不是光环效果，要攻击才能生效



暗流涌动 主动技能，热键E

诺提勒斯猛击地面，使在他附近的土地爆炸三次。每次爆炸都会对敌人造成60/100/140/180/220(AP加成0.5)魔法伤害并减速30%/35%/40%/45%/50%，持续2秒；减速效果随时间降低。单个单位可以被多次爆炸影响，每次所受爆炸伤害递减50%。



E技能的施放距离可以造成二次杀伤

解析：E是一个非常考验释放时机的技能，基础伤害可观且可以有效的减缓对手移动速度，在团战中可以作为有效的控场招数，但附带的减速需要贴身才能效果最大化让他略微有些美中不足，这一技能配合Q和被动效果的存在可以让诺提勒斯成为一流的GANK杀手，法师克星。
E用来逃生的效果也非常令人满意，减速后再用Q技能的拖拽可以瞬间让你脱离险境。



深海冲击 主动技能，热键R

诺提勒斯将一束冲击波打进土里，来追击敌方目标，对穿过的敌人造成125/175/225(AP加成 0.4)魔法伤害并将它们击飞；当它命中目标时，冲击波会喷发将敌人击飞，造成250/350/450(AP加成0.8)魔法伤害，并晕眩敌人1秒。



大招的施放范围很大，不知情的爱射要杯具

解析：绝大部分的团战中，看着对面脆皮躲在T身后猥琐输出的身影总是让人恼火不已，但自从有了这个技能之后，这一切将不再发生！你只需要轻轻一点，对面的后排要面对的只有两种命运：自己身前的队友被打飞，自己被晕住，对面的突进型英雄可以畅通无阻的直接贴上来，或者，自己身前的队友躲开，自己被晕住，对面的突进型英雄一样可以畅通无阻的贴上来……团战时，你完全可以从容地开着W的护盾，平A束缚一个，虚弱套上一个，E之后R在对方后排身上，接着再把已经冲出去的对手Q拉回来A住。让队友可以安心输出，总之，掌握得当，你的大招就是对方团灭的闹钟。



放出大招后，所有挡在大招前进范围上的人都会被击飞

混线还是打野？

因为拥有W和E这两个基础伤害相当强力的群伤技能，诺提勒斯既可以混线也可以打野。混线AP装诺提勒斯的表现让人非常满意，基础伤害出色的E技能，可以让他早期不需要太多AP装备就能很好的farm，而且其推线能力出色。作为混线存在的深海泰坦可以胜任上单甚至中单的任务，天赋可以选择9、0、21的加点方式，一鞋三红出门。

但同时在诸多打野英雄中，诺提勒斯拥有不俗的GANK成功率，而且反野能力和野区战斗力绝对也可以名列前茅，呆在线上和对方消耗大大浪费了他的GANK天赋，所以，最适合诺提勒斯的方式还是戴上惩戒去野区清掉双BUFF后游走GANK，只要先手Q到对手，后续一套A、E、W、A、R的连招打出来后就能直接送对手回家看黑白电视，因此没必要太过眷恋野怪那一点经验，而是在收掉双BUFF后尝试着去抓一下对面的打野英雄，多多帮助上，中路的队友压制骚扰对手才能体现深海泰坦初期巨大的威慑力。

团战策略

一旦进入团战阶段，诺提勒斯则是当仁不让的发起者，冲锋在第一线的控制技能Q和被动效果可以在短时间内彻底废掉对面的T，大招可以打乱对手的阵型，让队友轻松集火后排脆皮。不过个人建议保留R，因为有着更重要的任务就是保护输出，在对方试图切入后排贴近正在输出的队友时，一记R可以轻松地让队友及时走位有效保护己方后排。

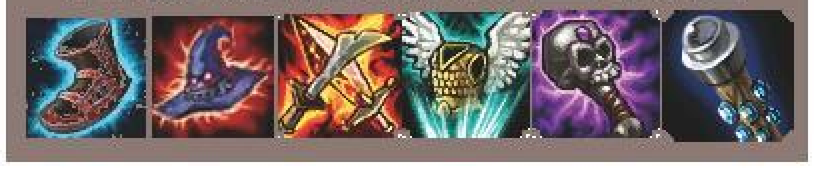


就算没拉到人，拉中小兵也能快速切入团战

深海泰坦装备建议

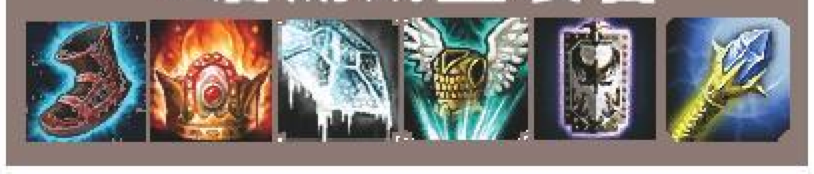
在装备选择方面，打野诺提勒斯只需一个回血牌和2个红瓶就可以安心出门。之后可以视局面而考虑后续的装备，如果开局后的几次GANK成功，完全可以直接开始攒第一个大件深渊权杖，因为深海的基础伤害比较高，可以选择先出斗篷后出法杖的顺序，之间可以用两到三个多兰戒过度，这样可以在前、中期的GANK中发挥更大的杀伤力。这里个人较为推荐的是美服玩家给出的一套AP出装顺序，初期的核心装备可以从一鞋+双多兰戒指开始，攒出第一个大件后可以按照对面的阵容考虑是出水银靴还是明朗之靴，作者个人更加推荐水银靴，这样可以最大化地减少对手控制技能的影响，剩下的两件核心装备则是巫妖之祸和法伤帽。

法伤流后期成型装备



但是作为混线或者T存在的诺提勒斯，在团战中站住脚显得更为重要，由于诺提勒斯不像主流坦克拥有优良的血量成长，更加依赖装备的附加，因此减CD时间增加护甲的冰川护甲更为经济实用，后期还可以轻松转为冰霜之心。由于诺提勒斯GANK的威慑力和自身的各种控制技能让他十分嘲讽，因此在游戏后期一定要果断转肉，冰霜之心和兰顿之兆更加适合一个T的位置。

T后期成型装备



最后再简单介绍下其他配置。天赋上大体可分为两种选择，喜欢法伤流到处打野GANK的人可以选择9、0、21的天赋加法，而团队需要你辅助或者顶在最前线吸收伤害的就必须要0、21、9主加防御天赋。符文上推荐选择：红色攻速、黄色固定护甲、蓝色成长魔抗、紫色符文可以视自己的喜好选择固定生命、法伤或移动速度。至于召唤师技能，打野可以选择闪现和惩戒，而混线则变化多一些可以考虑虚弱+治疗/闪现，平A束缚住对手后直接E接虚弱，对手在接下来的三秒里就是废物一个。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



战争之影 赫卡里姆

幽魂暴走！人马无双！

战争之影赫卡里姆是LOL第97个英雄

截止5月15日截稿日，野猫超级期待的惩戒之箭韦鲁斯还没有在国服上线，所以这期的撸啊撸英雄攻略，野猫将介绍战争之影——赫卡里姆，半人马是近期又一个继深海泰坦、猪妹之后的打野半坦英雄。在最新的打野排行榜中，半人马只能在T2徘徊，所以相比于目前已经被开发的非常完备，甚至在正式比赛中都能占据一席之地的泰坦而言，半人马离“强力”还差的很远。不过，官方在设计半人马时也给予了他不同于其他打野英雄的一些特性，使得它的可玩性也颇高。

文：十三夜猫　编：小P羊　美：哈秋

半人马技能分析

征战之路　被动技能

赫卡里姆无视单位体积碰撞，并且从额外移动速度获取10/12.5/15/17.5/20/22.5/25%的攻击力。

解析：这个英雄技能，能让半人马在后期通过额外移动速度（鞋子、红叉等增加移动速度的道具或者是增加移动速度的魔法）获得基本有40+以上的攻击力，而且无视碰撞体积的这个设定，让半人马可以更好的切入后排攻击对手的ADC或者是脆皮。

野猫：不知道各位有没有看过《70码龙龟》这个经典视频，在那个视频中5个老外让龙龟6红叉，并让风女，时光等英雄给龙龟加上各种加速魔法，让龙龟达到了最极限的速度。同理，如果半人马也能有这样的装备和魔法加速的话，也能获得非常恐怖的攻击力，当然这只能作为娱乐。



LV4是半人马初期第一次GANK的最佳时间

暴怒之击　主动技能，热键Q

赫卡里姆顺劈斩附近的敌人，造成50/85/120/155/190(+0.6*额外的攻击加成)(50%伤害对小兵),如果击中至少一个敌人,叠加一层暴怒 减少此技能CD 1秒 最多叠加2层。

解析：此技能是半人马主要的伤害来源，只要能叠加二层之后，此技能的CD就只有2秒，可以让半人马在突入敌阵中，不断用Q A Q A的节奏进行输出。由于此技能是个圆型的小范围AOE伤害，所以敌人站位越密集，你就可以输出更恐怖的伤害。暴怒之击在清野和FARM时受到伤害减半的惩罚，所以在清野时，此技能并非是优先升级技能。同时此技能唯有和耀光或三相搭配在一起时才能发挥最大的输出伤害。



有了红BUFF减速，加上E的速度加成和Q的连续攻击，GANK的成功率很高

恐惧之灵　主动技能，热键W

赫卡里姆在4秒内对附近敌人每秒造成20/31.25/42.5/53.75/65(+0.2*法伤加成)魔法伤害， 最大伤害80/125/170/215/260。并从伤害中吸取10/15/20/25/30%的生命，小兵治疗效果不能多于60/90/120/150/180。

解析：W技能是半人马需要优先点满的技能，高等级的恐惧之灵提供的不止是更高的伤害，还能提供大量的生命恢复，这使得人马无论在清野，还是在团战混P中能战得更加持久。



W是半人马的主要FARM技能



W的吸血能力虽然不突出，但也是人马塔下强杀的资本



毁灭冲锋

主动技能，热键E

赫卡里姆在4秒内获得更高的移动速度，他的下一次攻击将击退目标并且造成40/75/110/145/180(+0.5*额外的攻击加成)到80/150/220/290/360(+1.0*额外的攻击加成)物理伤害，伤害取决于黑卡瑞姆启动E之后的移动距离。

解析：相比于Q和W的无脑释放，E是半人马玩家最需要练习的技能。你要了解冲锋之后多少秒后能获得最高的速度加成，同时此技能能持续多少秒，能跑出多少距离，同时在击中人之后推人的方向是往哪里。否则很有可能你会为了保证将目标向后退，而超过了技能持续时间，又或者是过于心急，而无法达到最高伤害值。



很多时候冲锋主要是为了让半人马能高速追上目标

野猫：在激活冲锋之后，会在1秒之后完成加速，此后他将提升大量的移动速度，这时候攻击对手就能造成最高伤害了。玩家要在加速后的3秒内攻击到对手，否则技能效果就会失效。



将目标推向自己的阵中是冲锋的另一个作用



暗影冲击

主动技能，热键R

赫卡里姆召唤出幽鬼骑士并向前冲锋，在一条直线上造成100/200/300(+0.8)魔法伤害。当冲锋结束，赫卡里姆会释放一股冲击波，对附近范围的敌人再次造成50/125/200(+0.4)魔法伤害，并且发动群体恐惧1秒。(赫卡里姆会移动到目标位置 但是幽鬼骑士会跑完全程)。

解析：半人马的招牌技能，如果没有这个突进系带团控的技能，赫卡里姆就是个渣渣中的碎屑！此技能在团战中的使用技巧就是：一定要恐惧到最够多的敌人，最好能直接让半人马突进到后排的脆皮。而且暗影冲击和毁灭冲锋能形成一个完美的COMBO，先开启E，然后立刻释放R，让半人马直接恐惧到目标，随后回头一个普通攻击，触发E的击退效果，这样就能让E的攻击伤害达到最高值，同时还能方便队友对目标进行集火。



暗影冲击最爱的就是这样的直线恐惧敌方大量英雄



大招还能无视地形进行穿越

技能运用综合解析

技能升级顺序： LV1升级Q，LV2升级W，LV3看情况升级W还是E，如果升级E，那就意味着你要发动GANK，如果升级W，那就继续清野。随后优先升级W，来增加野区的续航能力，随后是Q，有R加R，最后再将E升级满。

团战时的技能使用顺序： 一般都是R先手打乱对手的阵型，随后E集火目标，将其向队友方向推倒的同时，W和Q同时使用进行输出，随后就是QAQAQA一直到E和W的冷却CD结束。



标准的大招恐惧目标，随后E推倒在墙，然后技能全开

召唤师技能推荐： 目前打野英雄一般都流行带虚弱和惩戒这两个技能，惩戒的作用不用再多说了，加快清野速度，同时也用来偷取对方的野怪或者抢龙。而虚弱则是为了加大打野英雄在GANK时的成功率，如果己方线上的英雄控制能力非常突出，半人马也可以选择鬼步这个召唤师技能，鬼步提供的移动速度加成不但能增加半人马的追杀成功率，同时还能通过英雄技能：“征战之路”来增加半人马的攻击力，在有红BUFF减速的情况下，鬼步的作用其实非常不错。

半人马天赋推荐

目前打野英雄主要有21 9 0，9 21 0和9 12 9这三套天赋，半人马的攻击和血量成长都相当不错，野猫比较推荐9 21 0和9 12 9这两套天赋，前者因为点了大量的防护系天赋，所以在出门装的选择方面可以选择1鞋3血瓶或者是1回血牌加1血瓶的出门装，带鞋可以让你初期的GANK更加犀利，而带回血牌可以让你最快的速度做出首个工资装。9 12 9的天赋，让半人马可以在通用天赋的增加移动速度和增加BUFF时间这两个上面获得不错的收益，前期的GANK能力更剽悍一些，但相比于9 21 0来说相对比较脆皮。



走防御21点的人马，在后期能果断地顶塔恐惧对手



半人马出装推荐

速度不是首选！站得住才能有输出！

在官方推出半人马的介绍之后，众多玩家都将眼光放在了半人马的英雄技能上，YY各种加速度的装备能让赫卡里姆变成一辆闪电战车，碾压四方。但YY毕竟是YY，君不见虐菜之王剑圣在高端局里面都要出个狂徒或者是春哥甲才能安心团战？所以，半人马最王道的出装并非是那传说中的6红叉！

王道出装



经过众多高手的测试，三相是半人马最核心的装备，因为从三相的三小件开始，就都是为半人马量身打造的，黄叉提供移动速度、攻击速度和暴击率能大幅提升半人马的伤害，木槌提供血量还有一定几率的减速，提升半人马的追杀能力，而耀光通过半人马超短技能CD的Q来触发武器特效，可以让半人马的伤害在前中期就有一个非常恐怖的提升。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



不过野猫也尝试过不合成三相，而将这三小件中的黄叉升级到红叉，木槌变成冰锤的出装，这样的出装需要大量的资金支持，但是对半人马整体的战力提升却并不明显。

灯笼作为打野英雄的必备装备，不用累述了。皇冠和兰顿之兆这两个装备其实都是可选装备，因为野猫有时候会在前期GANK不利的情况下，将炼金石和王八壳这两件工资装做出，随后根据场面的情况，来选择是否要将这两件工资装升级，一般来说为了要第一时间做出耀光，野猫只会选择王八壳一个工资装，炼金石永远是可选的。狂徒和自然之力是根据对面ADC多还是APC多再决定的，自然之力由于能提升大量的魔抗，在对付某些凯南加吸血鬼这样的双APC阵容时，非常有效，而且增加的8%移动速度也能提升半人马大量的攻击。



12级左右是半人马最黄金的时间，要尽可能多地发起GANK

野猫的一般出装顺序是，先红爪来增加打野效率，随后是鞋子和王八壳（增加血量和收入），然后立刻将耀光做出，前中期是半人马GANK的黄金时间，一旦耀光在手，配合队友能很快将目标击杀。在耀光之后，就是首先将三相做出，然后就是出狂徒OR自然之力坦克标准装备。灯笼在这个期间只要有钱就要补出，鞋子可以根据对面的情况来决定是忍者鞋还是水银鞋，甚至出三速鞋都是不错的选择。这样一套装备大概要耗费11K左右的资金，随后如果半人马还有足够的资金，就可以根据场面再决定让自己更肉，还是更快，或者是更具攻击性！

在三项完成之后，人马的输出会得到质的提高







编：阿宅　美：grass



暗黑3 内幕深掘

小美眉与大魔王不得不说的故事

综合评分	8.6
画面	8
音乐、音效	9.5
操作	8
剧情	9

因为持续几天保持亢奋状态而有些喘息不过来的阿宅终于12个小时把这款期待了10年的游戏的剧情通掉了。现在想来真的是一波三折。先是临近发售日的时候被告知16号才能拿到游戏忍痛高价购买了数字版。然后是15号临晨期待满满地安装好游戏便遭遇各种ERROR直到中午。再来就是每天晚上将近半小时的排队。虽然阿宅白天也能玩，但还是从中感受到了中国玩家的热情与代理商的不给力。

相信拿到这期杂志的时候，很多童鞋早就通关了。但想必也有很多为了进度而匆匆略过剧情的。阿宅就从头始帮大家捋一捋。

为了通关的速度，阿宅选了测试时玩得最多SOLO较效率也是最喜欢的狩魔猎人。关于英雄职业的选择方面，阿宅觉得喜欢什么就选什么。但是如果要快速过进度的话，还是选远程职业吧，毕竟远程职业清怪速度较快，也相对安全一些。

第一幕



凭借内测的经验，很快就推倒了骷髅王。骷髅王生前就是受到邪恶力量侵蚀并堕落的崔斯特姆国王——李奥瑞克。他为了和大主教搞基，杀害了深爱自己的王后，很多无辜的百姓也遭到残杀。最后仰慕国王的却的不到爱的将军忍不下去了，于是把国王杀掉了。搞基不成怨念不已的国王最终化为了骷髅王。

随后我们在地下城底部找到了把地下城砸穿的光头男，而光头男估计因为脑震荡的关系而失忆了。随后我们在可恨的女巫师百般阻挠下找到了跟光头男一起从天上掉下来的3快碎片，老头凯恩用尽最后的力量将碎片合成了一把相当拉风的剑。啊，折腾了整个前作的老头终于挂了。而莉亚

小美眉身体内的某种力量开始也觉醒。到这里相信很多玩过暗黑2的童鞋一定知道这个光头男是谁了，是的，他就是那位胸怀正义且只会动动嘴皮子的很丢人的大天使——泰瑞尔，而后他就被真神教掳走了。 杀掉看守屠夫后，终于救出了天使，哦不，这货现是凡人。值得一提的是，屠夫这个BOSS做的很不错，会勾人的大钩子、地上还时不时会有大范围火焰。作为第一幕的最终BOSS。











随后便是过场电影，精美细腻的画面传承了玻璃渣的经典。很多童鞋是否认为莉亚小美眉会对为拯救世界而沦落凡间的泰瑞尔有一点点的动心么？阿宅告诉你，这不是绝对不可能的，莉亚酱是个彻头彻尾的大叔控，即使泰瑞尔经过大气层灼烧而变黑脸再怎么显得成熟，这都是不够成熟的。伦家控的是50岁以上的古董级大叔，光头男你省省吧，居然在葬礼上主动跟小美眉拉手，真是可耻啊。其实阿宅好羡慕的！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

第二幕







咳！接着我们为了帮莉亚酱报杀叔叔之仇追杀真神教来到卡尔蒂姆。然后在途中遇到了迷人的巫女随从，多么可爱的妹纸啊！阿宅忘了提到之前遇的两位随从了。嘛，这点小事就别在意了。杀掉真神教的BOSS之后，我们在下水道找到了莉亚酱的母亲，这位传说中已故的女巫——海德莉雅。她告诉我们，她这十多年其实是在为人类免受恶魔侵袭而战斗。而后指引我们去找到黑灵魂石，用以禁锢魔王的灵魂。接着，我们不得不跟一位疯狂黑灵魂石专利所有者做交易。莉亚小美眉用她妈教的法术复活了这位狡猾的巫师后，他果然背叛了，果断做掉。最后打倒附身小P孩大帝的慌言魔王——比列，并把他的灵魂囚入灵魂石，本章就结束了。恩，巫女妹纸真的很迷人啊。



接着又到了过场电影。莉亚小美眉预见到了另外一位大魔王——阿兹莫丹，将从大裂口率领大军攻向人间。这位超级肥硕且两个乳头都穿了环的超重口的大魔王立马把莉亚小美眉吓哭了，而莉亚酱哭的时候还是那么的迷人。为了不让喜欢的女孩子流泪、为了拯救世界，阿宅决定打败大魔王。虽然阿宅建的狩魔猎人是女号，但是童鞋们不觉得百合也会很有看头的么？于是，点了烽火、升了投石机、砍了偷肉吃的怪物之后，终于守住了要塞。这时莉亚小美眉又预见到了潜在的威胁，大家讨论后决定进攻。接着，穿过宏

伟大桥后遇到了一个让阿宅第一次吃苦头灭了好几次的BOSS——攻城破坏兽。这个BOSS长相跟布胖神似，冲锋技能和三段连击非常生猛。看来阿宅不该轻视没有名字的BOSS。

随后进入了谴罪之塔，这里等待我们的BOSS是一位美丽的少妇——瑟蒂雅，也就是大魔王阿兹莫丹的老婆。虽然瑟蒂雅相貌妖艳动人、声音像蜜糖般甜美、生者六条修长的美腿而且都穿了吊带黑丝，但却跟了阿兹莫丹这么一个又肥又丑的男人，啊，是恶魔。无奈，为了莉亚小美眉，阿宅只能忍痛割爱了。





最后，来到诅咒之塔的最下层，把又肥又丑的大佬做掉。个人感觉阿兹莫丹反而比前面的几个BOSS简单的多，躲好地上的黑水、躲好头上BOSS喷来的火球和射线，就能轻松搞定了。其实阿宅还是更喜欢御姐型的瑟蒂雅一点，到现在还是没想通恶魔到底什么审美观，干嘛不跟大菠萝？大菠萝那么帅的。难道这就是所谓的缘分？

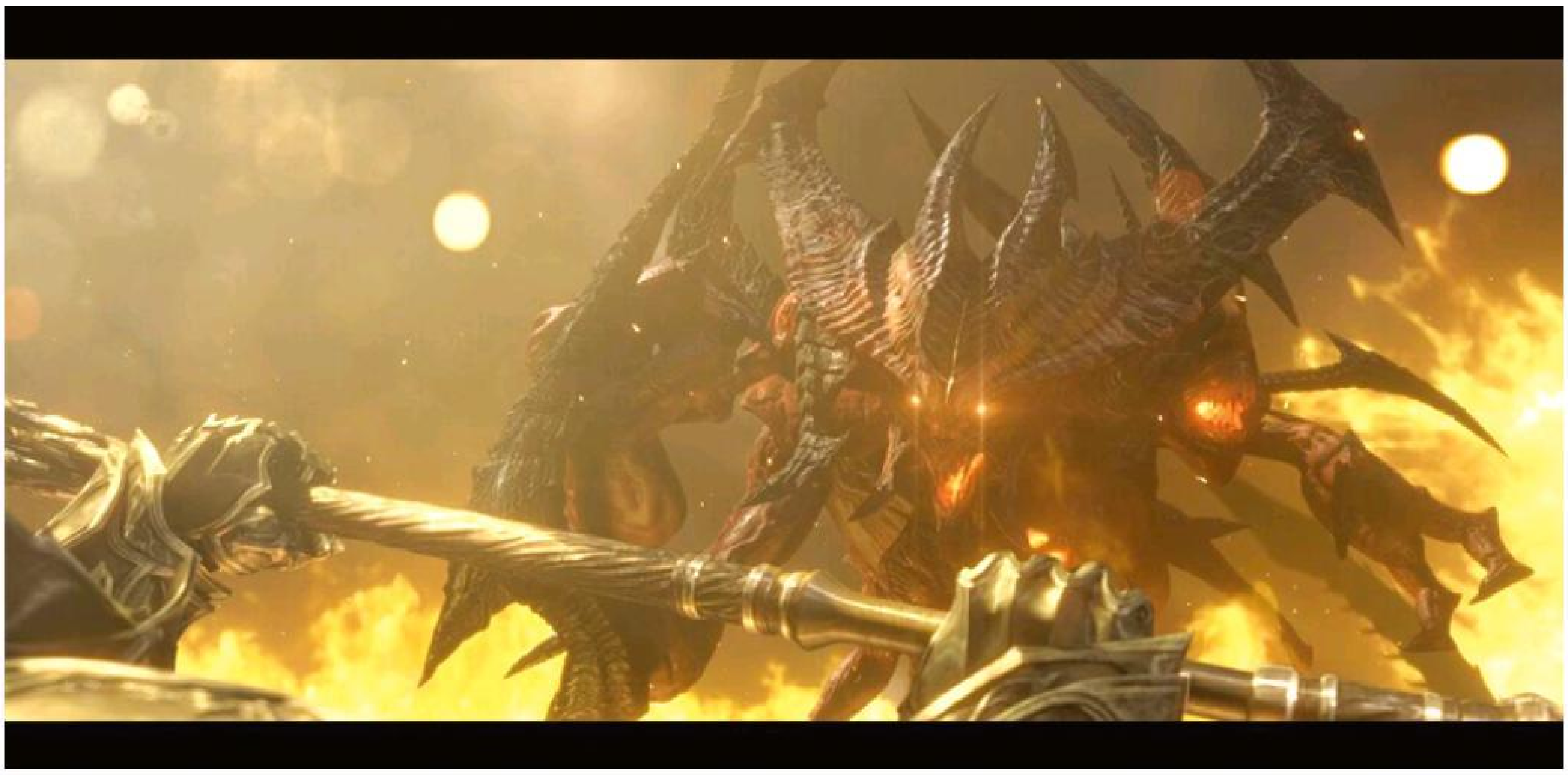




接下来的剧情阿宅早就预见到了。女巫阿德莉雅原来跟迪亚布罗早就有一腿，而莉亚酱便是他们私生女。当大家终于把七个魔王的灵魂囚禁在黑灵魂石内的时候，阿德莉雅终于露出了利爪和尖牙，她召唤大菠萝附身了莉亚小美眉并吸收了黑灵魂石。完全觉醒化作万恶之源的莉亚酱帅呆了，长啸之后打开传送门直奔天堂。







最后是阿宅所见过的最过瘾的过场电影。跟天堂的脑残老大英普瑞斯对喷+肉搏之后，莉亚小美眉突然竖起锋利的左手中指，猛然插入了英普瑞斯的……胸膛，阿宅其实觉得攻击菊花更有杀伤力。英普瑞斯带伤逃走，莉亚小美眉大喝一声天堂传说中坚不可摧的大门就这么咔嚓咔嚓地碎了。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888









然后阿宅踏上了拯救这帮脑残天使路程。救了声音很好听的可能跟小梦有过一腿的希望天使奥利尔、关闭了恶魔传送门、灭掉了即使变成恶魔造型也蛮拉风的叛徒伊卒尔之后，终于可以打大菠萝了。大菠萝真心难打啊。对玩家的耐心是很大的考验，千万不能贪图输出，3个阶段都要小心谨慎躲技能的同时慢慢磨血。灭了几次之后，阿宅终于掌握了节奏终于推倒了日思夜想的莉亚小美眉，然后……就没有然后了。

PS：最近有玩家爆出暗黑3的隐藏关卡，也就是“彩虹关”——奇想郡，类似暗黑2的“奶牛关”。阿宅好奇地跑到某个出售激活物品之一的商人那里一瞧，我去的居然要十万金币，于是果断放弃了。

最后预测一下资料片最终BOSS。英普瑞斯这个2B青年，阿宅早就看了不爽了。而且他在剧情中被大菠萝X了，估计会感染什么吧。又跟丢人的泰瑞尔有基情，剧情一定会很好看。嗯嗯，资料片就推英普瑞斯了。



三國志12

爱美人不爱江山

三十三位女将全收集篇

编：Samtown　美：咖啡

阿汤攻略版

阿汤叔的游戏攻略又和大家见面啦，从大叔2003年进入编辑部开始每一代《三国志》的攻略是我的必修课。一转眼快9年了，大叔攻略给大家留下最深刻的印象肯定就是我对三国女武将孜孜不倦的追求啦！而本代《三国志12》更是史无前例的出现了33位女性角色，为了把她们全部纳入麾下，几乎耗去了我所有的业余时间。从184年黄巾之乱一直玩到了280年三国归晋……正所谓：数风流人物，还看阿汤啊！好，接着我们就来认识一下这33位游戏中的女性吧！

注：游戏中武将的基本登场年龄是15岁，也就是说在出生年份上加15就差不多是登场时间啦，但也有部分早期武将会直接更随历史阵营仕官。下文中的武将属性都是最初值，不排除随年龄增长和武将养成的提升变化。最后再给大家一些建议，如果想要尽可能多的收集女将，请将游戏设定中的年龄和战死都调整至“无”，这样就不会因为生老病死或刀光剑影而失去某位妹纸啦！



何氏

出生 150年

统率	武力	智力	政治	兵种
51	43	67	73	枪兵

特技 智力降低：降低范围内敌人的智力

何氏，汉灵帝皇后，何进之妹，少帝刘辩之母，被封为灵思皇后。她绝对是本代游戏中最老的女性了，即便是最早的184年剧本，她也已经34岁了，在董卓阵营下仕官。如果剧本太晚的话，恐怕你就会错过这个角色。历史上的何皇后命运悲惨，一生挣扎在皇权的争夺之中，先是袒护十常侍被天下同讨，后又中计导致何进被诛杀。在在董卓废少帝之后，她也被软禁并最终遭董卓毒杀。



蔡氏

出生 159年

统率	武力	智力	政治	兵种
38	7	70	60	弓兵

特技 攻击弱化：降低范围内敌人的攻击力

荆州刘表的妻子，蔡瑁的姐姐，刘琦的后母，刘琮的养母。一开始就提防靠刘表夺取新野的刘备，和蔡瑁一起密谋刺杀刘备未果。刘表死后伪造遗言取代刘琦立刘琮为荆州之主，并投降曹操。演义中她和刘琮在去青州的路上被于禁所杀。其实三国志游戏中，刘表一直都是被低估的阵营，他坐镇荆州，兵强马壮，大叔我就很喜欢用刘表一统天下。



卞氏

出生 160年

统率	武力	智力	政治	兵种
36	24	75	77	骑兵

特技 提升范围内友军的防御力

卞氏是小妾扶正的典型，曹操称帝后她被拜为武宣皇后。她为曹操生的四个儿子都非常有名：曹丕、曹彰、曹植和曹熊，铸就了曹操虎父无犬子的威名。卞氏生平为人节俭，不喜华丽，德才兼备，通情达理（貌似和本代游戏里风韵的形象不符啊……）。曹操评价其：“怒不改容，喜不失节，故是最为难。”在游戏中她也拥有不错的智力和政治力，在城建内政上可助一臂之力。



统率	武力	智力	政治	兵种
25	6	77	65	弓兵

特技 智力降低：降低范围内敌人的智力

邹氏是三国中典型的红颜祸水范例。在《三国演义》中出现的目的主要是引起张绣和曹操的敌对，邹氏的相貌应该是极美，所以曹操强纳之，张绣觉得自己人伦丧失，大怒，设计偷袭曹操，使曹操因此损失了大将典韦，而邹氏也就此人间蒸发。对于这位三国历史上的“过客”，游戏中所给予的属性也很平庸，玩家就只能当是收集罢了。



统率	武力	智力	政治	兵种
61	11	77	79	骑兵

特技 火计：对范围内的敌人造成智力差的伤害

蔡文姬的大名我们也无需多做介绍，既博学能文，又善诗赋，兼长辩才与音律，从小留心典籍、博览经史。在后三国志游戏的历代作品中，她都是以三国第一才女的形象出现的。不过在本代游戏中，我却对她的个人属性非常不满意，居然没有一项是过80的，再看她的特技，我已经欲哭无泪……三国里大叔最喜欢的女性之一，不把你的智力堆到150，我誓不罢休！



统率	武力	智力	政治	兵种
74	51	84	69	弓兵

特技 虚诱掩杀：降低范围内敌军攻击力并嘲讽敌军

作为一位新女将，近些年频繁出现在《三国志》《三国志大战》《真三国无双》等作品之中，足见其能力突出。在三国历史上，她是曹操手下益州刺史赵昂之妻。在马超作乱凉州时，王异协助丈夫守城，多有功勋。而游戏中她的属性值相当平衡，但我始终认为她的特殊技更适合防御出众的枪兵，要知道一旦嘲讽大量敌军部队，防御薄弱的弓兵很容易被秒杀哦！



统率	武力	智力	政治	兵种
47	3	48	60	弓兵

特技 文武低下：降低范围内敌人的统率、武力、智力

甘夫人事迹主要由《三国志》记载。刘备起兵后，于沛城娶甘氏为妾。后来，甘夫人随刘备到荆州，生了阿斗（也就是后主刘禅）。公元208年，曹操进攻荆州，刘备抛弃妻小独自突围。赵云保护着幼主阿斗，杀出重围，才使刘备心爱的女人和唯一的儿子幸免于难。游戏里甘氏的个人属性虽然平庸，但是她的特技还是很强大的，她用一次特技等于别人三种特技组合，是很好的辅战武将。



统率	武力	智力	政治	兵种
20	26	81	67	枪兵

特技 美女连环：降低范围内敌人的机动力和武力

作为三国第一美女，从最初代《三国志》开始，她就追随吕布一起成为了玩家必须入手的武将。当然，她和吕布的夫妻伉俪身份也很好的体现在了本代游戏中，特别是特技方面。她所独有的“美女连环”配上吕布独有的“人中吕布”一起发动的话，想必任何武将都难逃一劫了。



统率	武力	智力	政治	兵种
23	22	75	69	枪兵

特技 机动力弱化：降低范围内敌人的机动力

樊氏和邹氏一样，是一个边缘性的人物。在《三国演义》中的樊氏其主要作用就是来衬托赵子龙的高风亮节。而在此次《三国志12》的人物形象中完全看不出是一个寡妇的形象，这个完全就是冲着勾引赵云来的打扮吧。相反另一位和赵云有感情纠葛的野史人物，马超的妹妹马云禄却没有出现在本代游戏中，好歹人家也曾是游戏里的第一女武将啊！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



统率	22	武力	6	智力	67	政治	70	兵种	枪兵

特技 枪防御强化：提升范围内友军枪兵的防御力

三国时代蜀汉老臣糜竺及糜芳之妹，同样是刘备的侧室，糜夫人的结局显然要比甘夫人悲惨许多。早期追电攻杂志的读者肯定也在大叔的介绍中了解过糜氏短暂的一生，作为政治条件被嫁于刘备，又为心爱之人颠沛流离，最后为保刘备独自阿斗而殒命乱军，如此忠义贤良却不得刘备半分珍惜，叹息之余也只能靠玩家们在游戏中多加培养和呵护咯！



统率	35	武力	4	智力	73	政治	66	兵种	骑兵

特技 文武低下：降低范围内敌人的统率、武力、智力

甄氏，又名甄洛、甄宓，早年嫁于袁绍之子袁熙，曹操灭袁后，她嫁与曹丕并生下了后来的魏明帝曹睿。古人云：江南有二乔，河北甄宓俏。可见甄氏与大、小乔在当时并列为倾城美女。她本人也是贤淑礼德兼备，相传曹操和他的两个儿子曹丕、曹植都爱慕甄氏，但这也为她引来杀身之祸，被曹丕新欢郭氏陷害而死，曹睿登基后追谥她为“文昭皇后”。



统率	57	武力	11	智力	73	政治	80	兵种	弓兵

特技 全军速攻：提升范围内友军的机动力



统率	40	武力	12	智力	75	政治	82	兵种	弓兵

特技 机动力弱化：降低范围内敌人的机动力

三国中仅次于貂蝉的两大美女，东吴世家乔玄的女儿，姐妹俩儿皆有沉鱼落雁之容，知书达理，通音律，晓诗文，尤其女红一事更是名闻遐迩。后大乔所嫁之孙策，小乔所嫁之周瑜更是无人不知的英雄豪杰。在游戏中两人的属性十分相似，均在政治方面较为突出，但两人特技确是完全对立的两种效果，若是用在全军战术上的部署，或许会有意想不到的效果哦。





统率	48	武力	16	智力	82	政治	71	兵种	枪兵

特技 伏兵：自己的部队进入伏兵状态

东吴孙权弟弟孙翊的妻子，传说她才色兼备并精通占卜（可惜前一代游戏中的占卜术被取消了，不然她大有用武之地啊）。以忍辱负重为夫报仇而被江南人民所传颂。从人物形象上看我还以为她是一员武将，但属性上却是以智政为上。而最拿得出手的莫过于她的特技“伏兵”了。本代游戏的战斗中，伏兵无疑是最好用的技能，能隐藏己方部队行踪，并在接触敌军时让对手混乱并降低战斗力。



统率	42	武力	4	智力	69	政治	65	兵种	弓兵

特技 全军远射：提升范围内友军弓兵和投石攻击的射程

郭氏，字女王（这个字绝对让人汗颜，与编辑部里的莺皇有得一拼啊！），也就是前文中害死甄氏的郭后。不过，虽说害死了甄洛，但也并非说郭氏歹毒，最近看过《甄嬛传》的朋友们都应该知道后宫险恶。相反郭氏生活节俭，聪明老成，还经常受到曹丕和大臣们的称赞。在游戏中她的特技可谓是守城利器了，你只要在城门上排几队弓兵就可高枕无忧，相反投石远射对攻城也有很大好处。



统率	47	武力	10	智力	64	政治	74	兵种	骑兵

特技 武力上升：提升范围内友军的武力

这绝对是第一次出现在三国志系列游戏中的女将了，以至于起初看她诡异的名字，我还以为她又是一个隐士级的人物，后来才知居然是孙权之妻，孙鲁班、孙鲁育之母，与吴国名士步骘是同族，大家别笑大叔才疏学浅哦。在游戏里她绝对是武将之友，特技能提升50%的武力值，战斗时她身边围上一群武力90+的武将你就知道厉害了。



统率	23	武力	8	智力	68	政治	64	兵种	枪兵

特技 防御弱化：降低范围内敌人的防御力

袁绍的续弦，袁尚之母。在袁绍死后，与审配、逢纪合谋将袁尚推上继承人的宝座。期间秘密杀害了袁绍的五个侧室。204年，曹操大破袁尚，平定邺城之时，她与甄氏一同被俘并受到曹丕的庇护。



统率	58	武力	31	智力	88	政治	87	兵种	枪兵

特技 伏兵神速：提升自身攻击、机动且成为伏兵

黄月英也是各种三国游戏中出现几率最高的女性之一了。而且凭借诸葛亮的名气和自己的一些事迹传言，她一直稳坐《三国志》系列女文官属性的头把交椅，本代也不例外。智力和政治力都将近90，而其特技也堪称独一无二的“伏兵”特技升级版，有“伏兵”“速攻”“武力提升”三合为一的效果，在战场上是偷袭的最佳人选。在本代游戏的网络对战里，黄月英是玩家使用率最高的武将之一。



统率	34	武力	13	智力	42	政治	69	兵种	弓兵

特技 全军速攻：提升范围内友军的机动力

张飞之妻，夏侯霸堂妹，曹魏名将夏侯渊的侄女。史书记载夏侯氏年仅十三四岁，外出打柴，为张飞所得，遂以为妻（拐卖未成年少女？）。之后为张飞生下两个女儿都成为了蜀汉后主刘禅的皇后，其中之一就是著名的张氏星彩。定军山夏侯渊战死后，曾请愿将其尸体埋葬，后夏侯霸流亡蜀国也是因为这层亲戚的缘故，被刘禅厚待，封为车骑将军。



统率	23	武力	22	智力	63	政治	73	兵种	弓兵

特技 智力上升：提升范围友军的智力

孙策之女，陆逊之妻。由于早年孙策夺取江东的时候杀害了“吴国四姓”之一陆家的陆康，孙策和陆逊一族一直处于敌对关系。而此后陆逊出仕东吴，娶了孙氏为妻，也代表了两家和解。在本代游戏中，孙氏的特技智力上升相比武力上升来说，在战斗中的用途就小了很多，因此这个妹纸至多也只能当个收藏罢了。



统率	60	武力	49	智力	79	政治	73	兵种	骑兵

特技 镇静：回复范围内友军的动摇和挑拨状态

魏国名臣司马懿之妻，司马师、司马昭的母亲，被世人誉为是西晋朝的奠基之人，在三国归晋司马炎称帝后，她被追尊为西晋宣穆皇后。而在三国时期，由于诸葛亮和司马懿的基友情节，她也经常被拿来和黄月英做对比。从本代游戏两人的特技设定中我们也能看出端倪。张春华的“镇静”特技俨然就是“伏兵”克星。在遭遇对方伏兵部队后即刻使用镇静可立即回复部队混乱状态，降低伏兵伤害。

三國志12



统率	武力	智力	政治	兵种
36	2	75	77	弓兵

特技 武力低下：降低范围内敌人的武力

曹操的三个女儿曹宪、曹节、曹华被一起嫁给了当时的汉献帝刘协，后曹节成为皇后（另外两个女儿怎么没有登场啊？）。曹操死后，当哥哥曹丕逼迫献帝让出帝位时，痛骂曹丕不忠并丢弃玉玺，但最终还是未能阻挡曹丕篡位。公元260年，曹皇后病逝，仍以汉朝的礼仪合葬于献帝的禅陵，谥号献穆皇后。



统率	武力	智力	政治	兵种
42	28	85	77	骑兵

特技 智力上升：提升范围友军的智力

魏晋时期的著名才女，魏国重臣辛毗之女，辛敞之姐。太常羊耽之妻、参军羊琇的母亲，晋国名将羊祜是她外甥。所以，她和张春华一样，对于西晋的建立有举足轻重的作用。而且辛宪英也是三国历史上最为长寿的女子，191年-269年，她活到了79岁，就在她出生的那一年，董卓焚烧洛阳，挟天子迁都长安；到她去世前六年（263年）蜀灭，再两年后（265年）魏覆，一生见证了整个动荡的三国时代。



统率	武力	智力	政治	兵种
77	86	70	63	弓兵

特技 远猛射：提升攻击、射程、视野并进行猛射

在本代游戏中没有了马超的妹妹马云禄和吕布的女儿吕玲绮后，孙尚香就自然而然地登上了三国第一女武将的宝座。而且她的属性也绝对是所有女将中最高、最平均的，只需稍加培养，就能轻易突破全80大关，武力上百也不是没有可能。而她的特技远猛射更是堪称变态，一旦使用不仅能给敌军造成大量伤害，连周围的伏兵也逃脱不了她的视野。唯一的缺点就是特技不是范围技能，让她守城是最好不过的了。



统率	武力	智力	政治	兵种
74	85	29	24	弓兵

特技 大打击：对范围内的敌人造成武力差的伤害

祝融夫人的大名想必就不用我多做介绍了吧。本代游戏中她会追随丈夫孟获士官，或者直接出现在214年章节中的南蛮。作为以武力著称的女将来说，祝融的属性大致让我满意，尤其是她的特技，只要你在武将养成上努力提升她的武力值，不久你就能在战场上发现她技能强大的一面了。再有就是这次祝融的兵种让我觉得很诡异，即便是没有象兵，可怎么说她也得是个骑兵吧，且她的技能也和弓兵部队不相符。



统率	武力	智力	政治	兵种
56	58	73	64	弓兵

特技 总猛射：范围内的友军弓兵对全兵科进入猛射



统率	武力	智力	政治	兵种
29	8	58	54	枪兵

特技 火计：对范围内的敌人造成智力差的伤害

孙权有此二女绝对是一生中最大的痛了。虽说孙权将二人爱称为“大虎、小虎”，但也难逃虎父犬女的命运。孙权死后，孙鲁班参与到了皇权的争夺之中，一时造成了东吴大乱，她陷害亲族，残杀忠良，最后也害死了妹妹孙鲁育，若要评选史上最卑鄙狠毒的女人，舍她其谁？不过在游戏中，孙鲁班的特技还是很给力的，总猛射——弓兵之友。而孙鲁育的特技就有点错乱了，就凭她的智力还想用火计？难道光荣是要你好好体验一下武将养成的辛劳吗？

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



统率 73 武力 79 智力 42 政治 24 兵种 骑兵

特技 突破：提升自己的攻击，破坏机动力

关羽之女，关平、关兴之妹，民间称其为关三小姐。据史书记载，孙权曾经派使者向关羽请求通婚，希望关羽能将女儿嫁给孙权的儿子，但关羽却对使者大加辱骂：“虎女安能配犬子乎”，因而惹得孙权大怒，才有了后面的失荆州，败走麦城，一代武圣命丧于此事或许也是一种讽刺吧。但相比父亲的高傲，关银屏在民间的口碑倒是很亲和，后嫁给蜀将李恢之子李蔚，此二人在为诸葛亮南征立下汗马功劳。



统率 20 武力 61 智力 37 政治 50 兵种 骑兵

特技 封印奋迅：范围内的敌人变得不能发动奋迅

张飞的长女，蜀汉后主的皇后。说起敬哀皇后张氏很多人可能没怎么听说过，但是说起星彩的话恐怕光荣游戏迷——特别是无双系列玩家就无人不知了。从星彩在游戏中的出场时间与历史的对应情况来看，她正是张飞的长女。在游戏中张氏虽不能算得上武艺超群，但她的特技绝对是骑兵克星。奋迅是骑兵特技，使用效果和过去几代游戏里骑兵的突击技能类似。



统率 53 武力 37 智力 73 政治 75 兵种 骑兵

特技 全攻击强化：提升范围内友方单位的攻击

之前介绍过了《三国志12》里最老的女性，最长寿的女性，最狠毒的女性，能力最高的女性，那现在我们就来认识一下本代游戏里最年轻的女性吧。王元姬217年出生，玩家若想录取她，必定要将游戏玩到230年之后去了（阿宅：Kao！我203年就统一中国了怎么办？）她生于书香门第，祖父王朗、父王肃都是曹魏重臣。她15岁时嫁给了司马昭，是晋武帝司马炎的生母，名副其实的开国皇太后，谥号“文明皇后”。



统率 46 武力 53 智力 74 政治 71 兵种 弓兵

特技 总猛射：范围内的友军弓兵对全兵科进入猛射

夏侯令女在《三国演义》中被称为是夏侯令之女，这其实是作者在史记文言文翻译上的一个错误。其实她是魏臣夏侯文宁之女，名字就叫夏侯令女。她可是三国里最有名的烈女了，早年嫁给曹爽的堂弟曹文叔，可因曹文叔早死，曹爽被司马懿诛杀，为了断绝与曹家的关系，其父命令女改嫁他人，但她为坚持守寡，并用刀割下自己的鼻子以表决心。司马懿得知后，心生敬佩！准许夏侯令女为曹家守节！

隐藏武将

和以往《三国志》系列的隐藏武将都出现在“加强版”里不同，本代游戏中，只要完成相关业绩和成就，就可获得隐藏武将，而这里介绍的两人显然就是隐藏武将中的非三国女子咯。本次隐藏武将分为两大阵营，一是中国古代的名将名士，共有22人，想要获得他们，就要完成诸如研发所有的秘籍，收集200-400名武将等等这样的成就，想要获得虞姬就必须收集全部的481名武将，如果你没有大叔这样的耐性的话，建议你直接下载全人物补丁吧。第二个隐藏阵营也是受玩家争议最多的——日本战国武将系列登场，只要你统一一次全中国就可激活这个全新的剧情。而片仓喜多就是战国武将阵营里唯一的女性啦！



统率 31 武力 18 智力 82 政治 79 兵种 弓兵

特技 智力上升：提升范围友军的智力



统率 38 武力 15 智力 79 政治 76 兵种 弓兵

特技 智力上升：提升范围内友军的智力



游戏类型	3D历史回合	运营公司	搜狐畅游
目前状态	不删档内测中		
官方网站	ty.playcool.com		

将星录 桃园 初阶攻略指导

文：阿鱼 编：Samtown 美：grass

2012年5月24日，《桃园》正式进入开放性测试阶段，玩家们无需激活码，注册账号即可进入游戏，游戏也不会删档，这实际上与公测已相差无几。因此，测试之初，便有大批玩家涌入游戏中。《桃园》丰富的游戏元素、与众不同的特色内容令玩家们倍感兴趣，同时也略感迷茫。不少玩家纠结于新手阶段，不知该如何发展。鉴于此，阿鱼特地为大家准备了初阶攻略，希望能够为你解忧。



《桃园》的角色属性点由玩家自行分配，许多人为此犯愁。在剧情任务中，我们会陆续得到两颗洗点丹；因此，在游戏前期，我们可以选择“攻击型配点法”，保证攻击力。建议：近战职业走武敏路线（武力与敏捷）、远程法攻职业走智敏路线（智力与敏捷）、远程物攻职业走武技（武力与技巧）或武敏路线；待到游戏后期，再根据职业特色，重新配点。



在新手任务的指引下，我们很快就能升到8级，并得到一个宠物。有了宠物后，要及时喂养食物，以确保它的战斗力。如果不满意现有宠物，可以在杂货商处购买降魔符篆，去野外进行捕捉。



8级时，在主线任务中，我们会接触到《桃园》里的第一个副本——桃坞小苑。桃坞小苑为新手引导副本，没有什难度，一个人带上宝宝和干粮，就能把副本BOSS猫儿怕干掉。特别提醒：副本内无地图，需要自行寻路；副本里的战斗无法逃脱，请拼死抵抗！



司马徽将军令，我们获得的首张将军令卡片。打开职业技能栏（快捷键S），进入将军令画面，把将军令安置到左上方的“主将”框中；接着，再把增粮书放入右上方的“当前军粮”框内；最后在左上方“将军令启用”旁的方框内打钩，就能激活将军令的特技与武将技。



增粮书可以在元宝店购买，也可以通过将星录任务（快捷键J）获得。将星录任务还会给予将军令、杜康酒、传送旗、包裹扩充道具、高级生活工具等珍贵奖励，同时给予丰厚经验值、金钱与声望值奖励。



将星录中还包括一些隐藏的任务成就。如图，这是曹操列传任务里击杀波才的场景，其中就有一个隐藏成就：击杀波才召唤出的20个山贼。达成此成就，可以获得增粮书奖励。将星录中的许多列传任务，都含有隐藏成就，这在将星录里可以查询到，请勿错过。





到了10级，我们可以前往州府挑战职业进阶任务。完成任务，并将目标职业的初阶技能提升到2级后，就可以成功晋级为目标职业。之后，我们还可以继续完成其他职业的进阶任务，赚取大量经验值，也为将来的自由转职打好基础。



职业进阶后，请记得在旁边的技能导师处学习新技能。学会的技能，必须打开技能栏，将技能图标放入上方的技能槽内，方能施展；同时，只有技能槽内的技能，才能在战斗之后增加熟练度。放置技能时，会消耗技能点；提升职业等级，可以增加技能点上限。



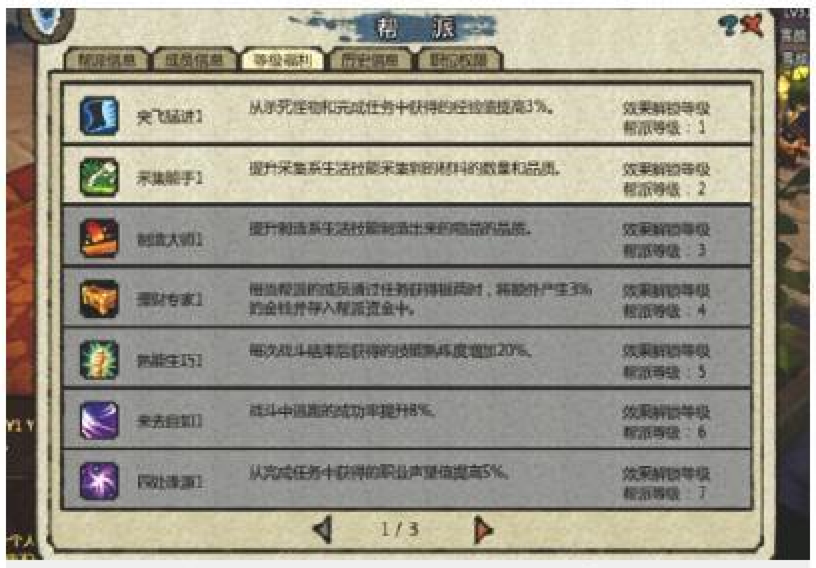
提升职业等级需要声望值，做任务、刷副本、参加日常活动都可以获得声望值。如图，我们每天能够获取的声望值是有限制的，当声望值达到上限后，将无法再获得声望。当大家的声望达到职业进阶标准后，请立即在职业接引人处提升职业等级，以免浪费声望。



有朋友一直不知道如何自由转职，其实很简单！我们先去画面中的庞德公（小镜湖村长屋）那里转回平民职业；然后回到州府，去完成另一个目标职业的进阶任务；接着将该职业的初级技能升至2级，就可以进阶为另一个职业了。如此循环，就能够实现自由转职。



在《桃园》里，生活达人们采集的材料、制作的装备都很受追捧；尤其是在游戏后期，一件好的装备可谓价值连城。采集材料、制作装备都会消耗活力值，活力值会随着在线时间的增加而增长；另外，使用杜康酒可以补满活力值。差点忘记告诉大家：州府暗巷是学习生活技能之地。



如果你不是偏执的独行侠，建议你加入帮派。入帮后，不仅可以做帮会任务、跑商、刷英雄副本，还能够享受许多强大的帮会技能，如经验加成、生活技能强化、技能熟练度加成等等，非常好用。



职业进阶后，请记得完成每日的职业环任务。此任务内容简单，完成后能够获得不错的经验值、声望值与金钱奖励。与职业任务类似的日常活动，还包括秘宝收集、宠物收集、宠物图鉴等等，有空的朋友可以逐一完成。







20级后，我们可以在州府商业区领取快递任务，奖励为大量经验值与储备金（绑定的货币）。在运送途中，我们会遭受悍匪的袭击，建议大家在送货时带足药品，带上强力的宠物（最好是肉盾型宠物）。注：不遇敌坐骑与驱魔香对悍匪们无效。



20级后，我们还可以在州府内政区告示牌处领取悬赏任务，完成后会获得可流通货币。此任务需要玩家通过各种线索，找出并缉拿恶徒。其中，海贼王、鬼谷道人与圣手书生三名恶徒极为难缠，建议实力较弱的玩家暂时放弃，等任务目标更新后（15分钟更新一次），再重新领取。



16级时，我们可以在世外孤林野猪守卫处进入新的副本，挑战野猪王牙山君。此副本难度远非桃坞小苑可比，建议大家修炼到20级左右，组满队伍后，再行挑战。副本通关后，我们会获得声望值、武器装备、蓝色图纸等奖励。蓝色图纸是制造装备所必需的消耗品，拥有较高的市场价值。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	2D回合制	运营公司	完美世界
目前状态	公测		
官方网站	mhzx2.wanmei.com		

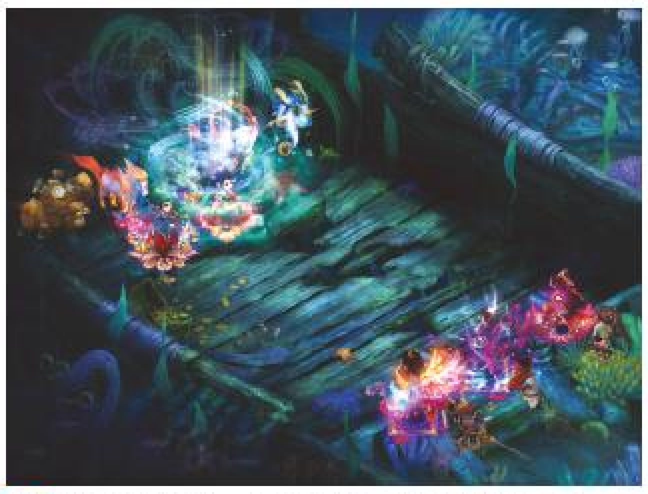
梦幻诛仙2 琴师职业特色解析

文：蛋蛋　编：小P羊　美：grass

《梦幻诛仙2》已经公测将近一个月的时间了，而在这段时间里，笔者玩琴师也有一些心得体会，现在就以攻略的形式和大家分享一下。

门派背景

首先向大家介绍一下琴师的门派——灵音殿的背景资料。灵音殿的门派背景非常具有奇幻色彩，灵音殿居于海底近千年，直到巨龙撞击大地之后，灵音殿才终于浮出海面，不过此处却依然长年处于云雾笼罩之中，显得神秘异常。由于灵音殿老祖曾拜师青云、焚香和天音，可遗憾的是，先后遭拒，所以灵音殿弟子与这些正派弟子的关系并不是太好，更有人曾在灵音殿弟子的胳膊上发现了一个奇特的印记，这个印记仿佛代表着一种神秘势力。


琴师是既可伤害又可辅助的职业


巍峨的灵音殿

门派特色

琴师的武器是乐器，以“宫、商、角、徵、羽”这五种音律作为攻击敌人、保护自己的方式。这一职业以法术攻击为主要特点，同时亦可救人于危难之间。看到这里，大家是不是感觉琴师是一个玉树临风、风情万种的帅气职业呢？

琴师的技能

碧海潮生曲 同时攻击多个目标，能攻击的目标数在心法等级达34/67/100/134级时会增加一个。

广陵散 攻击单个目标，造成与法攻固定值相关的伤害。

呕血谱琴音 制造一个卷轴，使用后可为项链增加一定的法术暴击，下线后效果消失。

魔音破灵 使用法术攻击单个目标，并有概率附带持续3回合的“易伤”效果，此技能重复使用效果可叠加。易伤：在此状态下受到的大部分伤害增加10%，最高可叠加至50%。

东海鲸波 使单体友方目标的物理攻击提高，持续回合数会随心法等级提升。


琴师技能变幻莫测

大风歌 使单体友方目标的法术攻击提高，持续回合数会随心法等级提升。

灵魂联结 对目标释放灵魂联结，持续一定回合，在此期间由乐师承担灵魂联结目标的全部伤害，但有伤害承担上限。随着心法等级的提高，将增加技能效果持续的回合数和承担的伤害上限。

长恨歌 对敌方目标使用，使其被动的同享其友方单位的一次伤害，每回合只能触发一次。持续回合数会随心法等级提升。

上面是对琴师技能的整体描述，从中不难看到很多技能都有其亮点所在，笔者认为琴师比较招牌的技能是灵魂联结和长恨歌，灵魂联结这个技能有效地分担了队伍中关键角色所受到的伤害，而长恨歌正好相反，能够帮助队伍中的输出角色同时攻击到对方比较有威胁的多个玩家。

团战定位和加点

琴师作为辅助还一个比较厉害的地方在于能够帮助队友提高法术和物理伤害，这一点是其他职业没法比的。在实际的战斗中，选择琴师职业的玩家更需要的是确保自己的生存能力，所以琴师加点的方式不妨首选生命值和速度，譬如3血2敏或者2血3敏的加点方式，这样做能够保证玩家在生存得到保证的情况下，优先在战斗中出手。


逆天职业琴师

玩家在装备的选择方面，最好主要偏向防御力，衣服、帽子全砸防御魂，首饰全砸血量或速度魂，鞋自然不多说，肯定要速度魂，这样一身装备整下来，琴师绝对是又能抗，又能打，辅助全面的逆天职业。

很多玩家可能会觉得像琴师这样的职业，没有绝对的输出，又没有强力加血，这样的职业很难有人组队练级，但我觉得这点担心有些多余，因为琴师本身的法术伤害和技能是相当出色的，所以绝对不会出现练级困难的问题。总之，琴师是初入《梦幻诛仙2》的玩家可以选择的最佳职业之一。



游戏类型	3D玄幻	运营公司	完美世界
目前状态	公测		
官方网站	xljz.wanmei.com		

降龍之劍 极致版 XLJZ.WANMEI.COM

傲笑神龙岛 107个随机副本攻略

文：泡馍　编：小P羊　美：grass

大家不要误会，这里的神龙岛并不是韦小宝成为白龙使的地方，岛上也没有陆高轩和胖瘦二头陀，不过这个神龙岛却比《鹿鼎记》里的神龙岛更加凶险和神奇，对于玩家来说，也更是充满了魅力。

神龙岛的秘密

相传神龙岛最早是龙族们修行羽化升仙的地方，岛上遍布奇门遁甲和仙骨财宝。在这个世界中，每999年为一个“黄劫”，只有在“黄劫”的时候低级的鱼虾蛇鳌等才能通过修行一跃成龙，但是事实上几乎每10年就能有一条新的龙出现，其原因就在于神龙岛极其特殊的时空扭转性。在神龙岛上，你只要掌握地脉和仙气，并拥有关键的“钥匙”，就能掌控时间与空间，一跃跳至“黄劫”的时刻羽化成龙并且再跳跃回来，也因此，神龙岛成了除时空法阵之外唯一一个能够穿越时间和空间的场所。



在一次机缘巧合下，神龙岛的秘密被开启，因此产生了趋之若鹜的探宝者，但是谁也没有料到的是，由于人为的破坏，神龙岛的时刻产生了极大的紊乱，各个时代的阴谋家和有心之人纷纷借助神龙岛的空间入侵现在，神龙岛刹那间成了各个时空豪强争夺的地方。虽然龙神以自己的力量关闭了时空的闸口，却无法完全阻止各个时空霸者的脚步，所幸他们大多因时空旅行而被削弱了不少，因此，各路英雄被指派去神龙岛阻止不断袭来的威胁。

为了避免时空卫道士们产生无谓的牺牲，因此每次神龙岛时空领域只允许十支小分队成为进入的候选队伍，而作为拯救时空的奖励，成功阻止时空入侵者的玩家将被允许进入神龙岛本岛接受龙神的祝福，并获得无上的奖励。



激烈的玩家对抗

独特的竞速副本

作为《降龙之剑极致版》全新开启的副本系统，神龙岛采用了与以往差异很大的全新的竞速副本系统。首先进入神龙岛的要求就十分严苛——每周只有在固定时间通过活动才能产生10把钥匙，即只有十组人可进入神龙岛副本，这稀少的名额成了无数玩家为之疯狂追逐的目标。

即使你已经取得了进入的资格，也不代表你就一定能获得奖励，事实上，十组参与者中，最后能获得奖励的只有一组。你听有没错，一组，只有一组，而从万人之中脱颖而出的条件说起来其实也很简单——比其他组的人更快地完成副本。这就是《降龙之剑极致版》的神龙岛副本的关键玩法。之前也说过了，竞速副本，十组人同时进入副本，而只有最快完成副本的那一组才能被允许进入神龙岛最后的宝藏库。但若仅仅是这样的规则的话，未免太过简单，追溯这个副本的起源，玩家将要面对的是各个时空的强者，那究竟是怎么样的呢？哼哼，答案就是——107个随机副本！

包罗107个随机副本

107个随机副本？无错！《降龙之剑极致版》的世界构成是由108个“黄劫”组成的，因此除却玩家现存的时代，将有107个时空的怪物将成为你的对手，从遥远的神话时代便存在的魔神蚩尤，一直到未来的魔王穿林北腿蒋XX（请自行想像），玩家与各路英豪的照面都将让人心神激动、荡气回肠，而因此产生的乐趣和攻略，就请大家自行去体会吧。

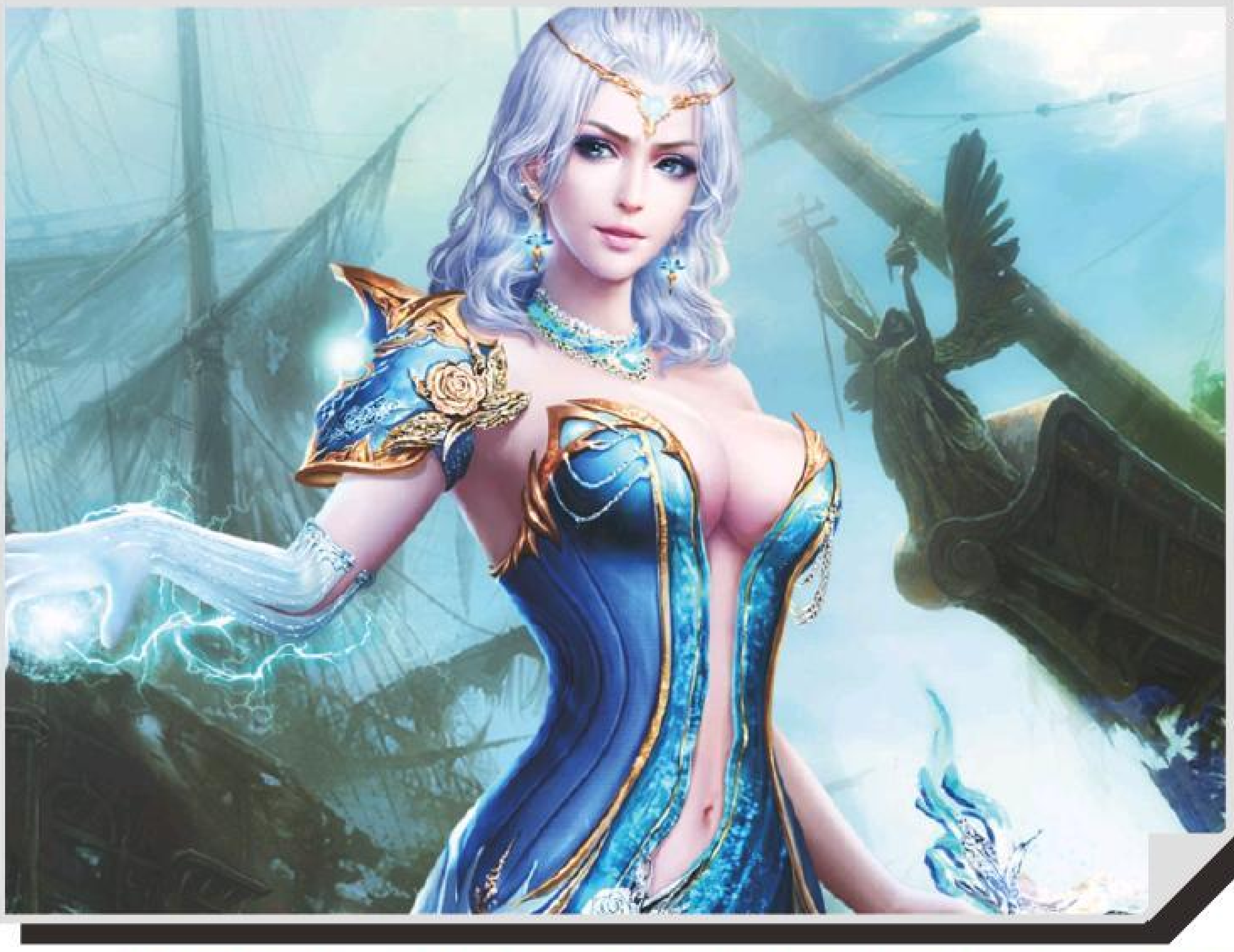


↑和项羽交战

值得一提的是，这次因为各个时代的强者都会降临，因此玩家也能得以回顾曾经在那些副本中见到的熟人，而且更令人惊喜的是，这些英雄们有可能将会携带那些早已绝版的装备道具，比如鬼项羽的乌骓马、神关羽的赤兔马、地水火风四灵的四象飞翼，一切可能出现的道具都是能让你重拾以往的遗憾，再现历史的辉煌的好天地！

另外再剧透一点，据说神龙岛和接下来整个游戏的剧情走向，将有很大的关系哦。

不管是绝版装备还是竞速副本的游戏特色，神龙岛绝对是一个《降龙之剑极致版》高手不能错过的高端游戏体验，想证明自己的，想开开眼界的，想成就辉煌的，各种玩家都能在神龙岛中找到自己的位置，而你，想好自己要什么了么？



游戏类型	3D魔幻	运营公司	完美世界
目前状态	公测		
官方网站	Sgcq.wanmei.com		

ONLINE 神鬼传奇 SGCQ.WANMEI.COM

探秘方舟遗迹

文：泡馍　编：小P羊　美：洛洛猫

全新的版本，带来全新的挑战。方舟遗迹拥有新地图、新副本、新装备、新召唤兽系统等等精彩内容和海量新玩法，谁说2012注定是“灾难”！对于《神鬼传奇》的玩家来说，未知领域才意味着探索，探索就意味着乐趣！就



方舟遗迹实景俯瞰

从2009年至今，《神鬼传奇》已经伴随我们走过了三个年头。在三周年来临之际，对于我们这些拼杀了三年的玩家而言，新的战场、新的挑战、新的世界，才是回馈我们最好的礼物。还记得“八大遗迹”出现的那一刻吗？还记得装备灵魂转移为我们带来的兴奋吗？还记得当年领土战吹响的号角吗？而如今，在2012年，“方舟遗迹”则成为举世瞩目的焦点。不去考虑方舟的真伪，只需要在游戏中生存下去，因为《神鬼传奇》为我们奉献上了第九大遗迹——“方舟遗迹”！

新领域的大冒险

对于游戏中的普通人来说，方舟的残骸也是一种至宝。所以说埋葬方舟残骸的“未知空间”就成为众多勇士相约探险的最佳去处。要想进入“未知空间”可不简单，虽然说此地没有明确的等级限制，但是对于角色的天域等级却有严格的要求，必须满足天域等级达到20级，方可进入这一片未知的区域。



绿色新地图

虽然说这里是绿色地图，不会有恶意PK的战斗发生，但是依然可以抢怪，而且是毫无惩罚的抢怪。对于这么一片全新的挂机地图来说，谁也不希望即将到嘴的肥肉流入他人之口吧？无须解释太多，战斗力决定了一切！“未知空间”的物产还是比较丰富的，这里怪物掉落的物品有：奥丁魂玉碎片、幸运宝箱、召唤兽卡片、强化水晶碎片、天域水晶币和金币等。虽然说没有装备的出现，但上述这些物品也都算是游戏中的必须消耗品，销路也还算是不错。这里有一点要提醒各位玩家，选择挂机点的时候，尽可能的选择扇形区域，你懂的，笔者就不再过多解释。

队伍配置

先来看一看未知空间中的怪物组合模式，依然是很传统的物理怪物包围魔法怪物的形式，所以我们之前的一些战术打法在这里可以沿用。不过“未知空间”中的怪物等级达到天域15级以上，虽然打法没有改变，但是难度却大大提升。单人在此地冒险，绝对不是明智的选择，那么在组队配合下，对职业分配又有什么要求呢？通常情况下来说MT与牧师是标配，在技能的辅佐下，MT与牧师的综合实力要求可适当放宽，但对于DPS的要求则趋向苛刻。因为此地怪物刷新速度较快，如果不能快速消灭怪物，那么当刷新的怪物积累到峰值，将对MT的防御以及牧师的治疗带来极大的压力。



未知空间中的鱼人武士

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

召唤兽的进化

召唤兽在本次版本中得以进化，也是顺应了天域等级系统全面开启的局面。其中召唤兽天域技能、天域进化等内容，更是开辟了召唤兽的另一条发展之路。先来说下天域技能的出现，天域技能目前还是以被动技能为主，例如召唤兽天域技能“锋芒”，该技能就是为召唤兽增加一定比例的物理攻击，此外还有增加魔法攻击、暴击等技能。我们这里简单的讨论下，召唤兽的天域技能究竟选择什么样的会比较好？首先来说，召唤兽选择天域技能等于是对原有技能的二次强化。而且部分天域技能也有较强的针对性，例如物理类、魔法类、辅助类都要有相应的归类选择。此外敏捷型、体力型、精神型的具体划分，也要选择相应的天域技能。从目前来看，单纯的选择提升攻击数值，并不是一个非常好的选择，因为数值是固定的，虽然说有2%的加成，但2%能加多少？倒不如将天域技能用在附加能力上，例如HP、暴击等。

杀戮型地图



除了绿色的新地图之外，当然还有充满杀戮的新地图——过去的亚特兰蒂斯。在这张地图中，玩家将面临目前难度最强的怪物，以及随时可出现的“恶意PK”。在5月2日维护之前，这里没有任何PK惩罚规则，玩家与怪物平等的生存，为了个人利益，必须要血战到底！但从5月2日开始，虽然说“过去的亚特兰蒂斯”增加了恶意PK惩罚，但这对于热血的玩家来说，惩罚也是微不足道的！与“未知空间”相同，要想进入“过去的亚特兰蒂斯”同样需要天域等级达到20级。当然，单人是无法在此地图中生存的，麻烦邀请你的好友们组队前往吧。作为极其危险之旅的回馈，“过去的亚特兰蒂斯”中的物产要比“未知空间”丰富许多，而且所掉落的金币也是目前所有地图中最多的。主要掉落的物品有：天域崇高套装腰带与鞋子、奥丁魂玉碎片、幸运宝箱、召唤兽卡片、强化水晶碎片、天域水晶币、金币等。当然“过去的亚特兰蒂斯”并不是一个挂机的好去处，仅仅是一个打宝得装备的富饶之地。不过从目前市场上的行情来说，由于这里出产了“天域崇高套装腰带和鞋子”，所以也致使这两个部件大幅度贬值。也就是说天域崇高套装最终依然要遵循“神鬼装备法则”，最贵的永远是武器与肩膀。



此外，本次更新还出现一个特别之处，就是出现了召唤兽强化封印。在召唤兽等级强化到+10以后，可使用该系统对召唤兽进行封印处理，此时可保证在强化失败之后，召唤兽等级不会降低到+10以下，而且失败也仅仅承受降低1级的奉献。例如+12的召唤兽进行强化封印之后，在冲击+13失败时，强化等级变成+11；而当+10的召唤兽在封印后强化+11失败，则依然保持+10的强化等级。基本上，该系统类似于强化保底。

新副本黄金海岸





随着方舟遗迹的出现，新的宝藏也逐渐浮出水面。全新挑战性副本“黄金海岸”带来了很多新战斗玩法，与以往的副本不同，黄金海岸的难度并不是在进入副本之前从NPC处选择，而是在战斗中根据所选的对象来进行难度的更变。当然，随着难度的更变，奖励也随之大幅度提升。其实这种难度的提升，也仅仅是存在于BOSS能力范畴内。

装备的变革

本次也推出了装备封印强化体系，其使用方法与召唤兽封印强化等同，都是以+10为分界线。不过，在天域之巅出现的装备跨阶灵魂转移，同样可以用于已经封印强化的装备。由此来说，装备高强化已经不是梦想了，唯一略有遗憾的就是，封印强化道具的价格略贵，并非一般玩家能消费得起。此外，时装也出现了灵魂转移功能，此功能的问世，标志着可以将自身喜爱的外观造型，以及符合自身职业特点的属性，让二者完美的结合到一起，而所付出的开销也较为低廉，每一次仅仅需要两个雅典娜之光与几十万金币。总体来说，这是一个颇具人性化的互动系统。



游戏类型	3D玄幻	运营公司	完美世界
目前状态	公测		
官方网站	Zhuxian.wanmei.com		



梦境河阳
趣味任务解析

文：泡馍　编：小P羊　美：洛洛猫

5月29日《诛仙2·时光之书》正式启程公测，而梦境河阳副本也展现在了玩家的面前！这是一个梦境中的天堂，梦境河阳的基本元素有些像海底龙宫，古色古香的中国风建筑，整个副本以紫色为主基调，坐落于湛蓝的海水中，静谧的蓝与神秘的紫完美融合，目所能及之处全部如梦似幻。不知名的鱼儿优哉地游于头顶，蟹钳状的礁石威武霸气，青青的水草随波摇曳，透过海水看到的银月也那样梦幻宜人！酷热夏日，这一处景致让人倍感清凉。单看美景与美女玩家可不是我们此行的目的，当你PK或砍怪略感疲乏之时有否想过轻松一下，玩儿几个趣味的小游戏轻松一下身心呢？下面就随同笔者一起体验一下梦境河阳的副本任务吧！

水球大战



玩法：

1.活动场地有水球箱子，采集后可获得10个水球（技能物品），若水球都丢完后需重新来采集；

2.活动场地分为两部分，玩家和梦境河阳城的小孩（怪）对打水球，玩家无法过到怪那边，只能在自己本区域活动；

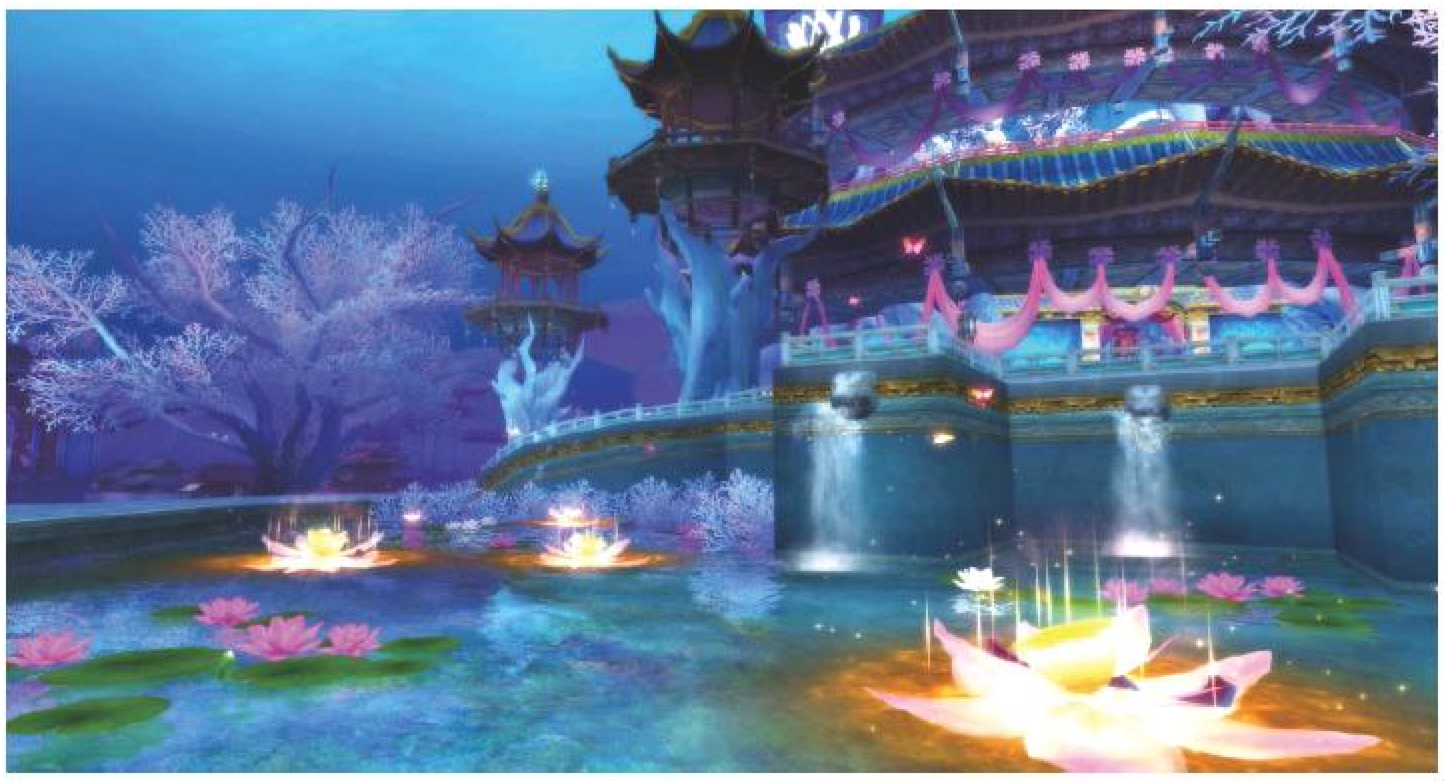
3.水球技能分为3段，需要蓄力发射，若按技能不蓄力则发射距离为5米，若蓄力2秒则发射距离增至10米，再蓄力2秒则发射距离增至15米，且形成范围10的群攻；

4.小孩需要被击中3下才能死亡，怪物的攻击动作也是扔水球，伤害不高，但会群定身玩家。小孩会随即在玩家区域中的不同地方打出水球；

5.挑战20个小孩，完成任务，获得奖励。

看完了玩法介绍，想必老玩家们不会感到陌生吧？冬天的打雪仗和夏天的水球大战有着异曲同工之妙。想当初，笔者小时候也玩过这个咧！准备一大堆的气球，站在水管子旁边装水，然后两方人马群殴到全成为落汤鸡为止！那可真是难忘的经历啊！

这是一个着重对抗的玩法。在水球大战中，你需要用水球做武器，与NPC你来我往，见招拆招，需要眼观六路耳听八方，要求玩家有着敏锐的观察力与动态视力，还要有敏捷的身手，3种不同阶段的攻击方式玩家要掌握好！



怪叔叔大作战

玩法:

1.玩家找小萝莉NPC接任务，NPC会让玩家去旁边的箱子里拿伪装道具；

2.箱子有6个，只有一个箱子能挖出变身小萝莉的道具，其他是伪装捕快的道具，玩家可以自由选择谁去当小萝莉；

3.当有人变身小萝莉后，会有喊话，倒计时10秒后怪叔叔出现。

4.变成小萝莉的玩家会遭到怪叔叔的攻击，需要不断的跑，不能被怪叔叔抓到；

5.其他队员此时需要攻击怪叔叔，怪叔叔会优先追击小萝莉，在没有小萝莉的时候，会把捕快传送到指定地点；

6.被怪叔叔摸到的小萝莉会变身回来，怪叔叔消失，玩家需要重新挑选一个人去当小萝莉，已经当过小萝莉的玩家10分钟内不能再当；

7.打死怪叔叔后领取奖励。





小萝莉和怪蜀黍之间的深深羁绊相信笔者不用多费唇舌解释了吧？哈哈！这个任务有两个重点，一个是会跑，一个是会打！呃！别扔番茄啊！笔者说的可不是废话，这逃跑也是一门学问，键盘配合鼠标，还要不断地回头确认怪蜀黍的位置，适当的使用障碍物也是要点之一哦！譬如跳上石头再跳下去，或者跑到桥上在中间位置直接跃下，不断拉开与眼冒金光的怪蜀黍的距离，这也是门苦差事呢！

而作为捕快，要发挥怪蜀黍黏住小萝莉的气势黏住怪蜀黍！呃，有点绕嘴哦！不过目标只有一个，瞄准怪蜀黍，往死里打啊！为了任务完成的好，队员之间的沟通很重要，推荐一个家族或者帮派的玩家一起完成，默契度会高一些！

捕鱼达人

玩法:



1.玩家找NPC对话获得一张捕鱼网，前往鱼群处；

2.鱼群分为小鱼（1分）、小丑鱼（3分）、河豚（5分）、乌龟（10分）、魔鬼鱼（20分）、鲨鱼（50分）。分数越高的鱼捕捉不到的几率越大。

3.捕鱼技能有CD（冷却）时间，且为一个范围捕捉（群伤），玩家施放捕鱼技能，网半径范围的鱼都将受到捕捉判断。

4.捕鱼分数（任务物品数量）达到一定程度过关A

捕鱼达人这个最早出现在苹果系统平台而后又在安卓和PC平台上出现的游戏相信大家肯定不陌生，此游戏居家旅行打发无聊时间最为合适，而且有种莫名的上瘾感。而诛仙式的捕鱼达人你玩过没有？其他版本的捕鱼达人技巧在诛仙中是否适用？面对琳琅满目的鱼群你将如何下手？捕鱼也像赌注，投人的小未必收获就少，投人的多也有可能血本无归哦！

海底特工队

玩法:

1.玩家来到周一仙NPC处领取任务，获得变身；

2.变身到地图里的各个地方寻找少女，还要躲过巡逻的打手（打手主动攻击）；

3.如果被打手击中会被传送回起始位置；

4.找到失踪少女后，需要解救少女，但是每解救一名少女就会增加一个打手；

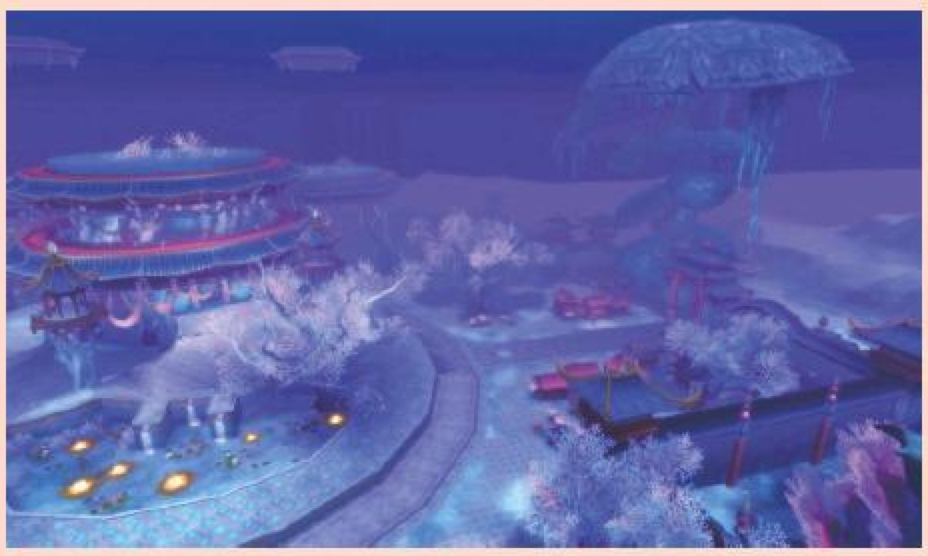
5.营救出全部少女后任务完成。

这也是一个考验玩家灵活性与躲闪技巧的任务，如何掐好距离不被打手攻击，以最快的速度最完美的路线完成任务需要玩家不断的尝试，累积经验。

随机事件：新人的回礼

在梦境河阳中，你还会遇到很多意想不到的事，可能有包含各种惊喜礼品的彩蛋，也可能有意想不到的特殊事件等待你挖掘！你可能会遇到健忘的策划，或者疯狂的美术、无聊的程序、贴心的客服，他们会给你带来怎样的意外冒险？嘿嘿，还得等你自己去探险吧！





庙会任务已经开了许久，想必玩家都已经摸透了其中的奥秘，而新奇的梦境河阳副本给玩家带来了新鲜感！随着游戏的不断发展相信会有更多有趣的任务增加到其中。笔者罗列了这么多有趣的任务你看着是否心动了呢？并且这些任务体现了玩家之间的合作，增进了彼此的默契与感情。还等什么？约上三五好友，快一同到游戏中一探究竟吧！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	2D回合制	运营公司	多益
目前状态	公测		
官方网站	sw.henhaoji.com		

天宫 PK中深藏不露的中场

文：就像旅游　编：小P羊　美：grass

不管是新手还是老玩家，对天宫定位无比迷茫的不在少数，甚至对自己门派失去信心。首先，作为一名天宫玩家要理性地明白自己门派的不足，知道不足才能去补救，然后定位。天宫的技能繁多，除了不会控制血量，其他方面基本是全能。有人说天宫样样会但是样样废，天宫玩家看到这里一定很气恼，自己辛辛苦苦玩的号怎么就被人说成废物？

万能的组织中场

仔细一想，天宫表面上看起来很萎靡——天宫无双封，输出爆发力不显眼，雷霆减伤外加被反制宠物克制，本身有躲避法术的门派特色却无法凌驾于龙宫门派特色之上。从以上看来，天宫无法担任一个队伍的核心，再加上玩天宫的人数较少，大部分人对天宫的理解有限，所以被人歧视为“样样不行”也就不奇怪了。



天宫技能乱神斩

凡事都有正反两面，所谓缺点和优点只在于你从什么角度去看待。从另外一个角度来看，天宫拥有最全面的能力，门派特色赋予了天宫数一数二的多面性，举例来说，天宫担任队伍里的辅封，给法医生上镇妖，给大唐上契约，适当的时候放怒雷清残血宝宝，一个天诛把快死的大唐弄倒，保护虚弱的大唐，这才将天宫的作用发挥到淋漓尽致！



天宫技能天火

所以，非要牵强地说天宫是队伍的核心，很多人都会不认同的，但如果说天宫是团队的组织中场，没人会否认这个恰当的定位。今天，我们就从几个基本技能出发，客观评价下天宫这个多面手。

天宫技能详解

雷霆万钧

效果：物理攻击多个目标，最多攻击4人。

天宫的雷霆万钧是很多玩家选择天宫的原因之一，但是你要看到这个技能的局限性。很多情况下，是否用雷霆是比较有争议的。许多天宫玩家PK喜欢开场雷霆到结束，这样做未必合适，要掂量场合。举例来说：如果用的是虎阵，阵克对面，夜晚时间变身加野战以后，你全程雷霆是可取的，这样的伤害是很可观的。但假如开着地或鸟这种阵，或者你站的是风阵速度位，而且阵还是被克，你变了个山精没夜战的话，强烈建议谨慎雷霆，不要自取其辱。 先从清理宝宝说起，首先雷霆万钧技能作用于对方是随机的，也就是说你无法保证每次都能输出在宝宝身上，如果打在对面人身上，说实话一点都不疼；其次就算你四下全部都能打在宝宝身上，但是对方宝宝反制的存在，就会让你清醒地掂量一下。所以综合起来，如果人品没有大爆发，雷霆万钧清宝宝的效率是不如法系的。



《神武》PK精彩纷呈

但是你要正确看待这个技能，天宫的全面必然带来了中庸的定位，无法在某方面做到极致的你，应该想想如何帮助你的队友输出最大化，毕竟天宫能帮助队伍中除了医生以外的任何角色分担压力。 所以，从天宫的定位来看，雷霆万钧的存在是为了给队友提供一个飞掉宝宝的保证。 比如，你在跨服PK，这时候你看到了对面有强力狮驼，这时候你队伍里也有狮驼，那么在第二回合，对面会不会指挥宝宝全防御呢，这时候你就得有所担当，用雷霆去试探。如果真的防御了，狮驼还没有鹰击出去，所以我方的威慑力还在。如果没防御，面对下回合对方已经被雷霆到半血的宝宝，加上己方的宝宝输出，可以妥善清理掉，这就可以避免狮驼的输出外溢。所以并不是只有华丽的伤害数字代表你的存在价



天宫华丽技能

值。再一种情况，跨服PK的时候对面有化生，而我方队伍里有双法系。大家都知道高级化生所加的辅助状态很逆天，我方面对的都是贴了四张120防御符的对手。这时候不要觉得雷霆打不动就不用了，寻找机会用雷霆骚扰对方血量，将血量控制到法系可以轰杀的程度，让我方法系一回合带走，这才是雷霆的意义所在。

怒雷

效果：使用给予敌人重击，可破高防御目标。

这是天宫被神话的技能，人称无限点。很多人不了解天宫只是随声符合，但是作为一个天宫玩家要明白一个事实，相比起五庄烟雨的真破血，天宫的怒雷却不是真的弱点，只能算是个小弱点。所以，用怒雷去打1耐或者极端的五力五魔职业会有效果，但是你妄图用这个去对付地府、普陀、化生这种两耐型职业，该打不动依然打不动。

这里得提到一个被怒雷的强势掩盖的技能——疾风雷（使用雷系法术攻击单个目标）。PK中大部分天宫用到这个技能的频率几乎为零，和宁心（解除天魔里封类法术的影响）一个级别了。其实在你打不动两耐职业的时候，用用疾风雷，往往会有奇效。《神武》中力量对于灵力的加成有目共睹。怒雷存在破防极限，如果你伤害不够，即使对方有弱点了你也打不动。但是疾风雷不同，就算怒雷打不动，疾风雷照样够对方喝一壶的。

契约束缚

效果：一定几率令对手一定回合内不敢轻易使用法术和物理攻击，否则将减少一定气血。

人们对于这个技能的认知，源于被上了契约之后，对方医生加血时候被伤害的数字。其实，契约束缚对医生的作用效果反而掩饰了这个技能的其他光辉。 契约对辅助的高伤使人们都以为这个技能是完全针对医生的，而忽视了它对其他人的震慑。其实契约束缚给地府、化生等门派并不是最合适的。

首先，地府的抗封特性真的很逆天，付出一回合去赌，不值得。其次，灵心是可以解除契约的，如果上给医生类职业，那么对面一定会用灵心去解。因为契约对医生的牵制明显，大家对此都非常清楚，所以上给医生的话，只有当你比医生速度快的情况下，当回合有效，次回合的时候，对面必然帮医生解掉了。

但是如果上给输出职业效果就另说了，最合适的是上给法系。法系被上契约后，很多人往往会忽视它的作用，因为感觉契约伤害少，可以先无视，如同当年地府的毒被忽视一般，这样几回合下来，伤害积累的优势就体现出来了。契约上给大唐、狮驼也是可行的，但是鉴于这两个门派的机动性并不强，所以契约在他们身上的效果会大打折扣。

契约的最大作用还是在于控制尸体的行动力。因为很多时候拉起来的大唐会后发，狮驼会变身，法系直接秒。在点杀前回合上契约，会让他们在起来的一回合内基本无作为。

天诛地灭

效果：临时提高自身攻击力重创敌人，使用后虚弱2回合，降低一定防御和灵力，同时不能进行任何行动。

这个是让许多天宫玩家兴奋过后又失望的技能。75级以前，天宫玩家就盼望75级的时候学天诛地灭后战斗力一飞冲天，以后能够和大唐比肩，但事实上天诛地灭的伤害却不如大唐的横扫。而且在PK里面要慎用天诛地灭，天宫的优势在于灵活，机动性的强大，使天宫在某些特定的场合能发挥奇效，但是这个技能让你自身无法动弹。大唐是专业的输出，所以牺牲一回合换取点杀是值得的，但是天宫作为一个辅助系的输出，一回合的行动力可以干很多更有价值的事。



天宫爆发也很强

当然并不是坚决不用，审时度势、临场而变才是高手风范。高手PK不仅仅是硬件实力的比拼，更是一个斗智斗勇的过程。有时候甚至可以用天诛地灭故意点杀非集火目标，以此来迷惑对方；又或者是故意引出次回合的虚弱状态，心理上嘲讽对面的输出，为主力输出提供一个良好环境。高手过招，胜负就取决于这些小技巧的高下。

天神护法

效果：战斗中保护指定的队友，并为目标临时增加防御力。

这个技能一般只有抓鬼无聊的时候，天宫玩家才会用来玩乐一下，实际上它作用于特定的场合有意想不到的效果。你可以用天神护法来保护虚弱的大唐，或者是喝了蛇胆的辅助。如果天神用得好，甚至可以成为整场的逆转技能。

错乱

效果：一定几率令对手一定回合内使用法术和物理攻击出现错乱。

镇妖

效果：一定几率令对手一定回合内无法使用法术。

这两个技能有一定的重复性，而一般天宫玩家都会单独的选择其一而不是看情况的使用。错乱后的人使用法术会平砍，所以开场的话镇妖确实比错乱好，第一回合除了物理系会试探性的平砍，其他职业不会这么无聊。如果你开始就上错乱，无论是辅助系还是法系，平砍宝宝一下还是能造成一定的输出，而且部分法系为了高法伤，武器会锻太阳石，所以不划算。



天宫烟云缭绕



荷花池

其实，天宫的定位就是看似没有定位，门派灵活性可以让天宫迅速弥补队友的不足，如雷霆扫除法系、狮驼清宝宝的保障，或者与己方同封对面封系保障成功率，天雷的降灵力效果为己方法系轰杀对面法系成为可能。总之，作为组织中场的天宫，如果仅仅往某个极致去发展，不仅很难出类拔萃，而且也是得不偿失。 理论毕竟是理论，如果天宫的背后是一位冷静沉稳、审时度势的玩家，那么这个队伍将无比犀利。但玩家毕竟不是机器，有自己的思想，每个人都想当最耀眼的那颗明星，所以每个门派总会出现某些极端，有些人追求天宫雷霆的伤害超过鹰击、天诛强过横扫，这是不可能的。攻击前锋虽是亮眼的主角，但是最让对手头疼的永远是深藏不露的组织中场，进可攻、退可守，这正是天宫的强大定位。



天宫天上仙境



游戏类型	第一人称射击（FPS）	运营公司	世纪天成
目前状态	火爆公测中		
官方网站	tf.tiancity.com		

风暴战区TF Tornado Force

第三代FPS网游 名枪解读

编：Samtown　美：grass



每次手握AK，都让我血脉喷张

这里没有过多的修饰，只有一个真实的战场！4月26日，第三代FPS网游巅峰之作《风暴战区》正式开启公测。当玩家徘徊于虚幻3引擎和全局光源技术营造出的恢弘战场，一个个与战场早已接下不解之缘的枪械也映入玩家眼帘。一款枪械一个名字，一个名字一段故事。作为第三代FPS网游的划时代作品，《风暴战区》引入种种革新性元素，设计出最贴合真实战场的枪械系统，给予玩家全方位的真实射击体验。它融入通行欧美军队的机械瞄准，所有枪械声效也由好莱坞团队亲赴拉斯维加斯沙漠真枪实声录制，武器建模更是达到了1:1的真实还原度。听觉、视觉、触感全方位的高度真实感，让我们能够借由游戏亲身的触摸着各个枪械的独有性格，品味着这些枪械的种种故事！

步枪之王 AK103 突击步枪

AK系列步枪的名声在外一直让很多FPS玩家跃跃欲试。而在现实生活中，作为步枪之王的AK家族也是作为世界上生产、使用和仿制最多的枪械之一，20世纪90年代统计全世界共有55个国家使用AK系列枪支，在全世界的数量超过1亿支。AK枪族的传奇历史，开始于1947年AK-47的诞生，它从由卡拉什尼科夫基设计，并在1960年代的越南战中声名大造。这款枪械的特点也是十分的突出。首先它坚固耐用、精确度高、弹药杀伤力大，而更重要的是，AK系列枪支的“粗生”能适应各种复杂恶劣的天气和地理。并使其在越南战中深受士兵信赖，用于大规模的武装越南正规军和游击队。而到了海湾战争和伊拉克战争时拿AK，更像是一种收集战利品的行为。2004年，《花花公子》杂志把它与苹果笔记本电脑、节育丸和索尼录像机等一起评为“改变世界的50件产品”。在电影《危险关系》中，演员塞缪尔?杰克逊再次说出了它的全球重要地位，“当你真的想杀死房间里每一个人时，AK是最好的选择。”在1970年代，民间有这样一句俏皮话：“美国出口的是可口可乐，日本出口的是索尼电器，而苏联出口的是卡拉什尼科夫（意指AK系列）。”

看完了AK家族的资料，相信各位心里也有个数了吧，几十年沧桑和它所获得的荣耀，绝对不愧对于步枪之王的称号！而不同于其他FPS游戏对AK-47或AK-74的钟爱，《风暴战区》选取AK枪族里的最新成员，AK47的全新现代版AK-103。AK-103是俄罗斯伊孜玛什公司（前身是生产AK系列自动步枪的伊热夫斯克机械制造厂）为出口创汇生产的一种AK系自动步枪。它使用了一些AK74M自动步枪的技术例如枪口的大型制退器，黑色塑料制枪托和护木等，大大减轻了机枪的重量，仅为3.4公斤。后坐

《风暴战区》AK-103性能数据表	
总重：	3.4 公斤
全长：	枪托展开：943 毫米/枪托折叠：700 毫米
枪管长度：	415 毫米（16寸）
弹药：	7.62 × 39 毫米
口径：	7.62 毫米
枪机种类：	气动式、转拴式枪机
发射速率：	600 发/分钟
枪口初速：	750 米/每秒
有效射程：	500 米
供弹方式：	30发弹匣
瞄准具型式：	金属机械照门（可调节）、战术配件



《风暴战区》AK103 突击步枪

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

力更小，精准度也有极大飞跃。为适应广阔的国际市场，它使用的仍是AK-47及AK74的公用子弹—7.62毫米子弹。可以毫不犹豫地说，AK-103是AK枪族中的佼佼者，现被限量生产，并服役于部分俄罗斯陆军。

而《风暴战区》更是将真实战场中的AK-103完美还原，在射击表现上，它延续AK枪族精确度高、杀伤力大的有点，同时也真实的反映出了AK-103对于原AK系列突击步枪后坐力过大问题的改良，连射表现更为优秀，非常适合近距离作战，这样让很多曾在使用AK47、AK74上受挫的FPS新手有了感受其迅猛射击表现的机会。

Ak枪族永远的对手 M4A1突击步枪

谈到AK枪族，就不能不谈到《风暴战区》的另一款热门枪械M4A1突击步枪。大名鼎鼎的M4A1卡宾枪的设计可追溯至早期卡宾枪版本的M16。然而不同于AK47一撮而就的名枪盛名。M4A1的成长之路要曲折的多。 一直想超越俄AK47的美国，从上世纪五十年代就开始了小口径步枪的探索工作。1965年初，因为前代主战步枪M14在越南从林战中的恶劣表现，M4A1的前身M16正式登场。并于1965年11月在德浪河谷战役中全面配发给部队。可以说1960年的越南战争，加快并催生了这款远销55个国家和地区、生产数量位居世界第二的M16系列。

《风暴战区》M4A1突击步枪技术参数	
总重：	2.52 公斤
全长：	838 毫米（33 寸）
枪管长度：	368.3 毫米（14.5寸）
弹药：	5.56 × 45毫米NATO
口径：	5.56 毫米（.223 寸）
枪机种类：	气动式，转拴式枪机
发射速率：	700-950 发/分钟
枪口初速：	905 米/每秒
有效射程：	450 米
供弹方式：	20、30 发STANAG弹匣
瞄准具型式：	折叠式机械照门及准星/光学瞄准镜/红点镜


《风暴战区》M4A1突击步枪

然而，在越南恶劣的环境下，随着配发数量的增加，M16的问题也日渐暴露。如弹膛污垢严重，枪膛与弹膛锈蚀，缺乏合适的清理工具。经过一年多的紧张战地考察和信息反馈后，M16的后继产品M16A1出现了。通过严格控制的生产工艺改进后的M16A1具有良好的可靠性。现实证明，M16A1是一款设计优秀的步枪。在之后几年内，在对其进行过几次修改后，M4正式诞生，M4的编号是Model 720，在1991年3月军方正式定型并命名为：美国&北大西洋公约组织5.56mm口径M4卡宾枪（The United States Carbine Caliber 5.56mm NATO M4）。M4和M16A2非常相似，事实上它们有80%的零件可以互换，因此M4最初也称为M16A2卡宾枪。


这张M4的模型真的很像战地3

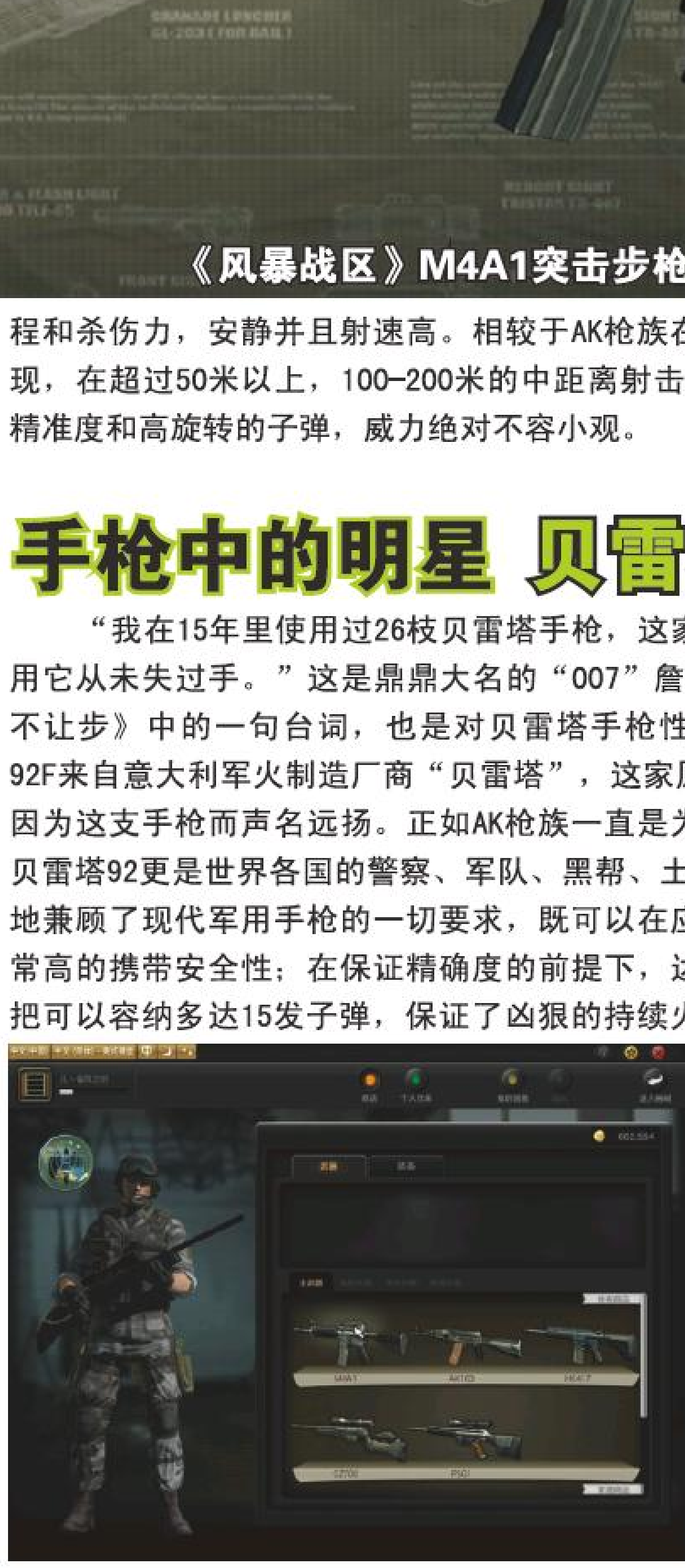
M4的长度比M16突击步枪为短，枪管缩短至368.3 毫米，重量也较轻，令射手能在近战时快速瞄准目标，其极高的通用性与适应性能让新手玩家在短时间内掌握它。现时主要装备美军各常规部队及特种部队，包括三角洲特种部队、美国海军海豹部队、美国陆军游骑兵、及美国海军陆战队等精锐主战部队。而在《风暴战区》中，M4A1有值得夸耀的射


威力不减当年啊

程和杀伤力，安静并且射速高。相较于AK枪族在近距离射击中的优良表现，在超过50米以上，100-200米的中距离射击中， M4/M16则凭借着高精准度和高旋转的子弹，威力绝对不容小观。

手枪中的明星 贝雷塔92

“我在15年里使用过26枝贝雷塔手枪，这家伙从不瞎火、卡壳，我用它从未失过手。”这是鼎鼎大名的“007”詹姆斯?邦德在电影《他从不让步》中的一句台词，也是对贝雷塔手枪性能的极大肯定。贝雷塔92F来自意大利军火制造厂商“贝雷塔”，这家原本不太引人注目的公司因为这支手枪而声名远扬。正如AK枪族一直是为非正规武装趋之若鹜，贝雷塔92更是世界各国的警察、军队、黑帮、土匪的最爱，92F手枪极好地兼顾了现代军用手枪的一切要求，既可以在应敌时迅速开火，又有非常高的携带安全性；在保证精确度的前提下，达到了极好的可靠性；握把可以容纳多达15发子弹，保证了凶狠的持续火力，同时又不至于过于



肥大，影响射手持握射击；尤其重要的是，在满足了上述性能后，价格仍然相当便宜！就这样，“贝雷塔”成了“半自动9毫米手枪”的代名词。而1985年1月，美国国防部宣布将用口径9毫米贝雷塔手枪装备装备美军，成为美国标准的防身武器。



《风暴战区》贝雷塔92手枪

《风暴战区》贝雷塔92手枪性能数据表	
总重：	970 克
全长：	217 毫米
枪管长度：	125 毫米
弹药：	9 x 19 毫米
枪机种类：	枪管短行程后座作用、单动
枪口初速：	353.568 米 / 秒
有效射程：	50 米（54.68 码）
供弹方式：	15 发可拆式弹匣
瞄准具型式：	机械瞄具

要论手枪中的明星，贝雷塔92当之无愧。这不仅归功于它卓越性能，还根源于它不同于其他德国系手枪的严谨、冷焊外表，而体现了意大利审美中独有的优雅线条和飞扬个性。周润发的英雄本色系列中，周润发一直是手持贝雷塔，尽管发哥一直像机关枪一样使用而极少见到换弹夹一直被影迷称为一大硬伤。但这也丝毫不能掩盖这把精悍兵器的明星光芒。《黑客帝国》三部曲中贝雷塔92也是出尽风头，尼奥还有反派特工史密斯都有使用。《史密斯夫妇》《太阳泪》《黑鹰坠落》等等一系列电影，但凡涉及到枪械，贝雷塔92都几乎有出现，简直可以说是世界第一名枪。而如今，这款明星枪械，也借由《风暴战区》落入你的手中，供你细细品味把玩。

《风暴战区》中，贝雷塔92作为辅助武器出现。 它延续了现实中的卓越性能，兼具便携型和打击精确性，极大缩短了奔跑作战过程中的举枪时间，握把可容纳多达15发子弹，也保证了凶狠的持续火力，非常适合快速奔跑过程中的防卫作战。

狙击枪中的贵族 AWP狙击步枪

战场上，狙神见弹不见人的神秘已经成为了军迷们心中的经典战场形象，很多欧美大片也以狙击手为题材，如《兵临城下》等。每一个狙神的背后，都会有一个同样满载传奇色彩的狙击步枪。在20世纪80年代中期，狙击步枪家族中冲出了一批黑马，它就是著名的AWP狙击步枪（Arctic Warfare Police,意为北极战争警察）。AWP狙击步枪是英国PM公司（英国国际精密仪器公司）为国内执法机构和国内安全部门而特别设计的警用狙击步枪，其军用型号为AWM(军用代号为L96A1)。AWP有0.243英寸和0.308英寸两种口径，在600米有效射程内精准度达到100%。枪管长610毫米，全枪长1124毫米，采用了独特的旋转后拉式枪机，发射方式为单发。它参加过阿富汗和伊拉克战争，经受住了无数实战的考验。成为全球军警行业中较为通用的狙击武器之一，其精确度与稳定性得到了大部分专业人士的肯定。

《风暴战区》AWP狙击步枪技术参数表	
总重：	3.4 公斤
全长：	枪托展开：943 毫米/枪托折叠：700 毫米
枪管长度：	415 毫米（16寸）
弹药：	7.62 × 39 毫米
口径：	7.62 毫米
枪机种类：	气动式、转拴式枪机
发射速率：	600 发/分钟
枪口初速：	750 米/每秒
有效射程：	500 米
供弹方式：	30发弹匣
瞄准具型式：	金属机械照门（可调节）、战术配件





这里需要说明的是，这款曾在1982年英国新的狙击手武器系统竞标中力压群雄的狙击步枪新秀，正是由世界著名射击冠军马尔科姆库帕研制的。库帕的出身是一个工程师，但同时也是一个国际级射击比赛选手，他曾在多次在世界性的射击比赛上夺冠，包括2次奥运会冠军、8次世锦赛冠军和13次获欧洲锦标赛冠军在1984和1988年获得男子小口径步枪3×40冠军的记录，并拥有各种口径、不同原理步枪射击的12项世界记录。身为一个熟练的射手，库帕知道对于一把精确步枪的设计来说，什么是应该做的，什么是不应该做的。所以他在1978年5月成立了自己的公司—国际精密有限公司，招聘了40名雇员，专门生产符合国际射击比赛要求的步枪，而这次竞标是AI公司头一次尝试涉足军用步枪先列，也正是这次竞标让AI公司从此声名远播。

《风暴战区》中，AWP也完全重现了狙击枪在现实中的快、准、很的特点，秒杀敌人、一枪爆头的快感也使这款满载贵族范的狙击步枪成为玩家使用频率最高的枪之一。一般来说一枪毙命，虽然价格并不便宜，但是绝对物有所值，恐怖霸道的武器。



《风暴战区》AWP狙击步枪

军、警、民三界的万能枪 M870霰弹枪

霰弹枪这种老式武器之所以生命力长久，并长期受到军界、警界、民界的青睐，最重要的就是其强大的面杀伤能力，数米之内可以以一当十 。而《风暴战区》中选取的M870霰弹枪正是这类枪械中的里程碑之作。雷明顿M870式霰弹枪于1951年推出，起初是作为多用途猎枪发行。主要针对的是民间的狩猎爱好者。但因其结构紧凑、性能可靠、价格合理，且在恶劣气候条件下的耐用性和可靠性较好，很快受到美国人的喜爱。1960年代，该枪列入美国的军事采购计划， 并同时迅速窜红于警界和执法机构。 据说美国海军陆战队前后订制了数千把雷明顿M870式霰弹枪，而这款经典的霰弹枪也在今后的几十年时间里在警界和执法机构常青不倒，甚至有人赞成它为“街巷清除者”。

《风暴战区》M870 霰弹枪技术参数表

总重：	3 - 3.5 公斤
全长：	各衍生型不同
枪管长度：	254 毫米 - 762 毫米
弹药：	16号口径霰弹、20号口径霰弹
枪机种类：	泵动
有效射程：	40米
供弹方式：	3-8+1发、内置管式弹仓
瞄准具型式：	机械瞄准/战术红点


《风暴战区》 M870霰弹枪

最初，M870式霰弹枪只有基本型(军用型)和警用型(M870P)两种型号，随着其销量的扩大，后来出现了民用型和改进型等10余种型号，形成了其庞大的枪械家族。而作为公认的近战利器，与冲锋枪、手枪的急性子相比，它像是一个从容的慢性子，虽然每次只能机械的发射一发子弹，但每一发，蕴含着不容小觑的杀伤力。正式这种稳定、卓越的性能，使它长期在军事市场占有自己的一席之地，销售量比较稳定。在1973年销售量达到约二百万把，1996年时，销售量超过七百万把，成为美国史上最高销售量的泵动霰弹枪。

在《风暴战区》中，M870霰弹枪也将现实中的近距离爆发力融入游戏作战。凭借其近距离少有匹敌的面杀伤能力，其不发则已，一发扫一片的独特攻击性能，让玩家在近距离作战中拥有了更多的应对策略。


一枪爆俩，霰弹枪近战之王

军用十字弩

相信大家都还记得港片里男主人公用于夜袭的冷焊十字弩！而如今，这种杀敌于无声无息的震撼力也延续到《风暴战区》的枪械系统里，成为适合近距离偷袭作战的特殊武器：军用十字弩。若论悠久，十字弩的历史绝非是以上任何名枪神兵可比的。弩也被称作“窝弓”、“十字弓”，其历史可以追溯到遥远的汉代。在冷兵器时期，由于弩的射击步骤简单而易于学习，相对弓而言对使用者的要求也比较低，这也方便了战时的大规模装备。是和弓箭一样的远距离高杀伤性武器。

而到了现代，由于热兵器的大量使用，其远射能力已经远不适应高速的现代战场作战。但其作为近距离作战的又是却渐渐显现出来。 静、恨、准是军用十字弩的最大特点。弩的威力非常大，不管射中什么部位都是触之即死。但是由于弓箭的飞行时间相对较长，且有比较明显的箭道痕迹，军用十字弩并非一款正面作战武器，而是一款近身武器，用来偷袭、近身战斗。

在游戏中，军用十足弩的使用需要对时机的准确把握。需要选择敌人背对着自己，或者需要一击制敌的时候。使用时必须冷静，一发不中敌人不会给你留第二发的机会，配合地形、走位能够更好的发挥军用十字弩的威力。


游戏里十字弩的外形还是很酷的


谁敢比他惨


《风暴战区》 军用十字弩

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


御龙在天
腾讯第一国战网游
6月16日不限号测试
邀你来战



游戏类型	角色扮演	运营公司	腾讯
目前状态	不限号测试		
官方网站	yl.qq.com		



64位服务器开创 全民国战新时代

编：小P羊 美：grass

还在苦按F11键屏蔽其他玩家防止掉线、网络卡机？还在为世界上最远的距离是电信与网通而不能踏遍全服？

2012年6月16日，首款QTE泛国战网游《御龙在天》不删档不限号测试正式开启，QTE式PVP、5000vs5000万人国战、真实三国战场、无职业六系武器任意转换、南蛮人侵等新玩法悉数登场，不需要激活码，通过QQ号即可登录游戏，亲身体验战遍全国的极致快感！

不删档测试看点多

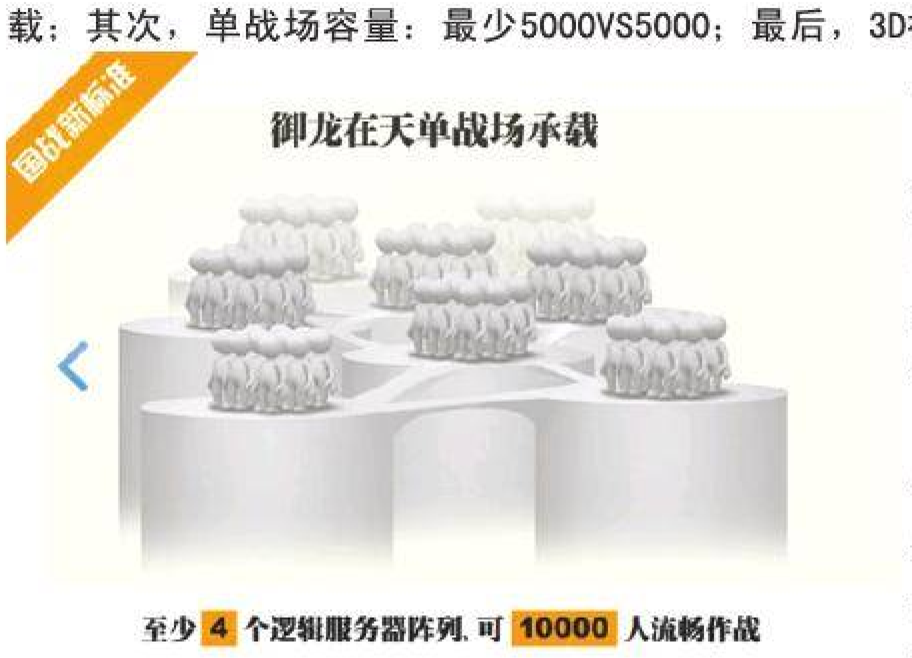
作为2012年国战网游市场唯一一款年度大作新品，《御龙在天》历经多次测试，凭借全行业率先实现3D万人国战的爽快体验，吸引大批玩家前来尝鲜，并获得了广泛玩家的认可与喜爱，新服屡屡爆满，激活码有市无价。这与腾讯旗下琳琅天上工作室对国战十年的追求——《御龙在天》服务器的潜心革新工作密不可分。



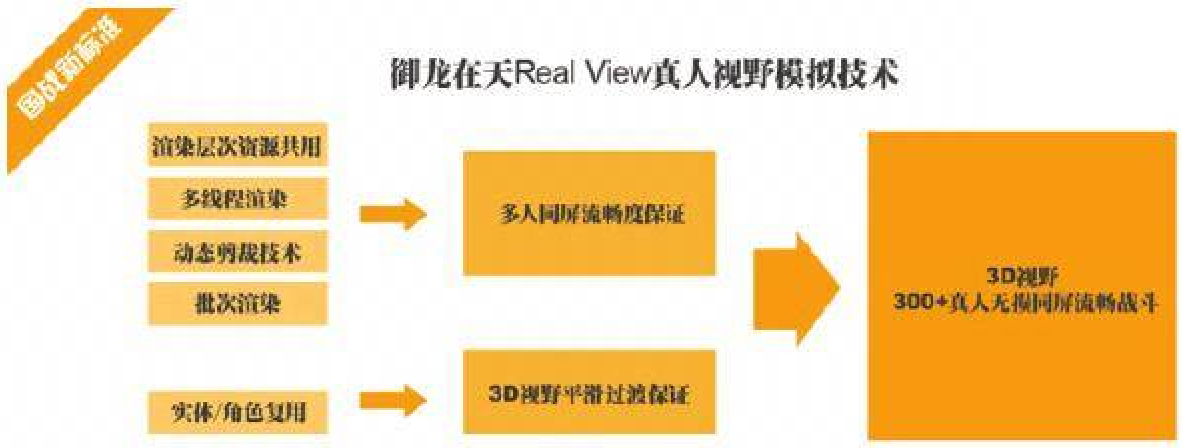
38+N服务器

众所周知，《御龙在天》在迈入3D万人国战规模后，提出万人国战网游3大标准震惊业界。首先，国战最低配置：最少10万人单服流畅承载；其次，单战场容量：最少5000VS5000；最后，3D视野：最低300+真人无损同屏战斗。

而今，《御龙在天》不删档不限号测试来袭，经过业内专家和项目组的攻坚努力，《御龙在天》服务器再度升级，全行业率先使用64位服务器，包括硬件服务器、操作系统、游戏制作程序等。



单战场流畅承载万人



300+真人无损同屏流畅战斗

一方面，让喜爱国战类网游的玩家在体验万人同服国战的同时，彻底告别卡屏、掉线等一系列令人头疼问题，尽情沉浸在国战中享游戏所带来的快感。另一方面，新服务器的投入使用，将提升原有单组服务器玩家人数承载量，且游戏画面的流畅度也将大幅提升！

如果说，《御龙在天》万人国战网游3大标准指明了未来国战的发展趋势。那么，《御龙在天》推出64位操作系统为万人国战进化提供了坚实保证，标志着网游市场正式进入全民国战时代。

推出64位服务器 国战更流畅

近年来，诸多打着"3D万人国战"旗号的网游大肆宣传，实则仍是百人PK的小规模战斗，气势、感受远远不及万人国战的震撼。甚至不乏玩家频频掉线、卡屏死机的不良体验。

《御龙在天》独创38+N阵列式服务器结构技术、多网关技术、渲染层次资源共用技术、多线程渲染技术、动态剪裁技术、批次渲染技术，实体角色复用技术。真正达到单服务器国内规模最大、单战场容量达到现实战争标准、3D同屏人数最多的新一代国战体验。

在以上技术基础上，《御龙在天》成功推出64位服务器，这是《御龙在天》在自主研发游戏领域又一次攻关和进阶。官方表示，《御龙在天》64位服务器让国战规模更为庞大，玩家的各种计谋不再受人数限制，万人国战战场会显得更加千变万化，战场会更加激烈，国战更加具有挑战性！

3000余项优化完成

除了服务器技术革新之外，《御龙在天》6月16日不删档不限号测试开启后，3000余项全部优化完成，完善了画面输出品质、添加游戏新内容，新系统等。

3D万人国战不卡机

《御龙在天》服务器采用38+N阵列式服务器结构技术，让38个基础服务器加上N个国战服务器来代替以往1台服务器承载一个区的国战。此技术实现了万人国战不卡机，让游戏实现了最少10万人同服不卡机的壮观场面。

开创最新颖国战模式

作为以国战为主打的《御龙在天》，较之以往玩家攻城单一的场景已感到乏味。因此《御龙在天》开辟多元化战场，国与国之间的战争从边境延续到王城，其中包括了边境、阳平关、内城、密道等多个场景元素。每个地图都可容纳万人以上，让3D万人国战更激情。多条线路的国战路线使得国战打法更灵活。


争夺青龙据点


万人国战大场面


国战新增塔防


守方战车结阵

等级装备不再是王道

《御龙在天》独创的QTE系统，让玩家在打怪时按照屏幕提示的按键做出华丽的动作秒杀怪物，同时玩家进行剧情任务时也会接触QTE系统，按QTE系统做出的动作霸气十足，气势非凡。不过QTE系统最具创意的，就是玩家之间进行PK时，会随机出现QTE按键提示，试想，低等级玩家在面对高等级玩家犀利的攻击时，游戏画面出现QTE提示，低等级玩家此时只要正确做出按键就能秒杀高等级玩家，这是何等的荣誉与自豪感。


QTE战之三英战吕布


兵力集结

0级就可打国战

《御龙在天》自主研发服务器结构打造出国战最低门槛，彻底打破以往国战网游参战人数少，服务器卡，时间限制死，等级要求高的4大禁锢，让参战玩家达到最高，同时服务器不会出现掉线卡机等情况。《御龙在天》每日万人同服国战场景比比皆是，让玩家体验到国战网游新高度。

《御龙在天》项目组致力打破传统国战的束缚，主推3D万人国战，和市面上以单一攻城的国战不同，《御龙在天》“泛国战”并不是一味的冲锋，打进守国王城，攻下据点赢得国战胜利，而是添加了内城、密道、神兽等元素，使整个游戏有立体国战的概念，并可衍生极多谋略的玩法，斗智斗勇，将战局掌握于无形之中。



此外，《御龙在天》还会植入“最残酷式国战”九州一统模式，“灭八荒，扫六合”，国与国之间互相吞并，这将是国战网游历史上最大的一次变革。

弹指落，千军破！手指跳跃的瞬间，破军，斩将，摧城！首款QTE泛国战网游《御龙在天》6月16日不删档不限号测试，带给你最真实的三国战争体验，引领国战网游新潮流！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

探访博思游戏教育学院 感受先进游戏培训模式



博思中国 BOSI-CHINA

有没有想过进入游戏公司亲手打造一款属于自己的游戏？曾经遥不可及的梦想现在却触手可及。据权威统计，目前我国游戏行业人才缺口已超过30万。如此高薪又时尚的游戏公司，却因门槛高要求严让无数资深玩家尽折腰。于是乎，游戏教育行业慢慢兴起了。游戏教育并非教大家玩游戏，而是教大家制作游戏的技巧，进而将同学们送入游戏公司完成就业，圆自己一个亲手制作游戏的梦想。



小编今天有幸参观博思游戏教育，来探访一下正规的，圈内口碑还不错的游戏培训学校的运作模式。

来到坐落在中国出版蓝桥创意产业园区六楼的博思游戏教育。接待我们的是博思游戏教育的副总裁毕礌先生，毕总已经在游戏圈内打拼10余年了，算是资深游戏人了。他介绍道，博思游戏教育成立于2006年，总部位于上海虹口区，分部教学中心位于松江大学城，不久的将来江苏南京也能见到他们的身影。毕总首先带我们来到了一面挂满证书的墙边，在一堆琳琅满目的证书中，毕总着重强调了这张办学许可证。他介绍道，现在市面上很多非法的游戏培训学校根本没有办学许可证，或者说办学类型也不是游戏设计师，同学们在这些学校上课是无法得到法律保护的。而此前一些英语培训，少儿培训学校关门导致学生无法追回学费的现象就是因为此类机构都是在非法办学。

听了毕总专业严谨的介绍，小编茅塞顿开！博思游戏教育的资质是有了，那实力究竟如何呢？跟着小编探访呗！首先，我们来到了画室，这里的同学们正聚精会神的进行素描训练。毕总介绍说，虽说软件运用越来越频繁，但是越是强大的手绘功底，越能让你快速成功。接着，我们来到了教室，每间教室都是16个人形成的一个班，小班制的教学保证了老师有足够的时间去指导每一位学生。毕总说，博思的开班已经涵盖了游戏公司设计的所有工种，原画班、3D建模班、游戏动作等等。细分的教学内容能让同学们快速步入心仪的职位。





随后，小编来到一面堵贴满学员信息的墙边，好奇的小编发现很多同学之前的专业跟游戏完全不沾边，来博思学习之后依然顺利的找到了工作。所以那些零基础的同学们放心吧，就像毕总说的，没有基础一样能学游戏，一样能就业。“截止到去年年底，从博思毕业出去的学生已将近700名，100%完成了专业对口的游戏公司就业。”毕总笑了笑继续说道，“博思是业内唯一一家敢于承诺合同保证就业，不就业全额退还学费的游戏培训学校。”



与此同时，毕总揭秘了一个培训业内的惊人潜规则，“很多学校承诺你推荐就业，其实就在和学生们玩一个文字游戏，因为他只保证推荐你去面试，不保证你是否被公司录用，因此只要夹带推荐两字，一定是不会保证结果的！最终就可能花了大量时间学费，还是找不到工作！”毕总为我们总结了博思的敢于保证100%就业的原因：1、博思的老师都是全职老师，他们自于一线游戏公司的组长、经理甚至总监级。（行业潜规则：很多学校美其名曰兼职教师走在技术前沿，其实说穿了就是为了节约成本。）2、教学制度的严谨，任何迟到、早退、旷课、不交作业在博思都会被严肃处理。3、项目制教学能够让学生们完全的仿照游戏公司模式学习，积累宝贵的实战经验。“恐怕正因为这三点，博思才会有如此过硬的底气去合同保证就业吧。”小编心想。



此后，毕总又透露了两个非常劲爆的信息：1、对于那些贫困学生，博思愿意全程免费供你学习助其就业，详情可搜索“博思助才计划”2、博思另有特别的企业定向培训模式，由企业承担所有培训学费！培训结束后直接入职定向企业完成就业。博思这两个人性化的信息让小编不禁有些窃喜，赶紧回去分享给身边爱玩游戏志愿进入游戏公司的同仁们！小编也希望能引导更多志同道合人士来博思参观学习！



5月10日，“畅游次世代计划：GAME+”发布会在北京顺利举行。拥有超高人气的3D动作网游“代号K”正式命名《蛮荒搜神记》；不读秒的次世代回合网游《桃园》将在5月24日开启公测。此外，遗迹探险题材的《MAZE》、唯美中国风的魔幻RPG网游“代号X7”，冷热兵器射击体验的《RHO》均公布了大量图文视听资料，制作人悉数登场深度解读每款游戏。此次发布会除了向玩家深度解读畅游5款次世代网游大作以外，还邀请到了虚幻3、Cry Engine（CE3）、英伟达、华硕等众多软硬件厂商共同探讨如何打造高品质的次世代网游产业链。畅游高层与各厂商分别接受了媒体的采访，大家就共同打造高端的、有品牌优势的网游产业链达成共识，并会进行深入合作，为玩家奉上前所未有的次世代游戏体验。

畅游次世代发布会 倡导优质产业链



编：小P羊、Samtown 美：洛洛猫

畅游总裁兼首席运营官陈德文表示，游戏的内容创意是最吸引玩家的要素，庞大的世界场景，多人在线互动的社交系统，创新的游戏玩法都是次世代网游的魅力所在，这也是其他游戏所无法比拟的。这就意味着次世代网游产品将朝着更优质、更强化、更多元的次世代方向发展。而游戏画质的提升，游戏内容更多的创意不仅需要开发商的努力付出，同时也需要引擎商、硬件厂商给予足够的支持，大家是相辅相成，相互促进的利益关系。

在谈到次世代游戏所代表的高品质时，畅游总裁陈德文表示，未来游戏将在游戏场景、游戏人物方面更加的真实化、拟人化，也就是创造更细腻的人机交互。例如游戏场景就应该是被玩家所影响的，物品的损坏，世界的再造等等，相反，场景也会反作用玩家所控制的游戏人物，例如下雨会让游戏人物的视野变得模糊不清，当游戏人物面对强大BOSS会产生和人类一样的应激反应等。高度拟真意味着更复杂的游戏策略，这些细节的交互会衍生出前所未有的游戏体验。



借助此次“畅游次世代计划GAME+”发布会的平台，各厂商之间进行了很好的交流。通过对次世代网游产业链的深入探讨，各厂商纷纷表示出了对次世代网游产业的信心。不仅是游戏厂商，还包括引擎厂商和硬件厂商等都在积极筹备，加大对次世代网游产业的投入，共同努力推动次世代网游产业的向前发展。





虚幻3引擎研发公司英佩大中华授权业务总监吴灏先生表示，引擎厂商与硬件厂商将通过合作的方式获得更深入的业绩发展。例如当一款游戏要实现更高质量的物理效果，实现更好的布料效果来模拟人身上的衣服等，英伟达的显卡提供了足够的技术支持，使得游戏开发者的想法得以实现。两者将是相互促进的关系，一方面显卡技术的提高使更多的游戏创意想法得以实现，另一方面游戏引擎技术的提高则会成为显卡提升的动力，保障显卡厂商的收入效益。

英伟达亚太高级市场总监庄海鸥在谈到次世代网游时说，次世代网游的特点就是给玩家创造一个完全以假乱真、身临其境的游戏体验，NVIDIA的全3D显示技术及PhysX物理引擎技术都是本着帮助玩家在PC平台获得更真实的次世代游戏体验而开发的。而很多玩家则会担心：过高的游戏画质会给电脑主机带来过重的负担，甚至大幅降低次世代的效果。畅游总裁陈德文、CE3引擎研发公司CRYTEK全球商务总监卡尔琼斯表示，先进的引擎算法，会用更少的法线贴图表现更细腻的画面，会通过各种引擎优化技术充分缓解玩家的担忧。华硕电脑中国总部开放平台总经理赖洪瑞先生也表示，现有电脑的硬件水平将足以支持次世代游戏的运行。华硕很快会推出基于PC次世代游戏平台Xtion体感游戏设备，之后也有机会与畅游的游戏有深入合作和移植。



宅与潮的完美结合！

编：小P羊、Samtown
美：洛洛猫

记火龙网2211“龙耀视界、云岭舞剑”发布会

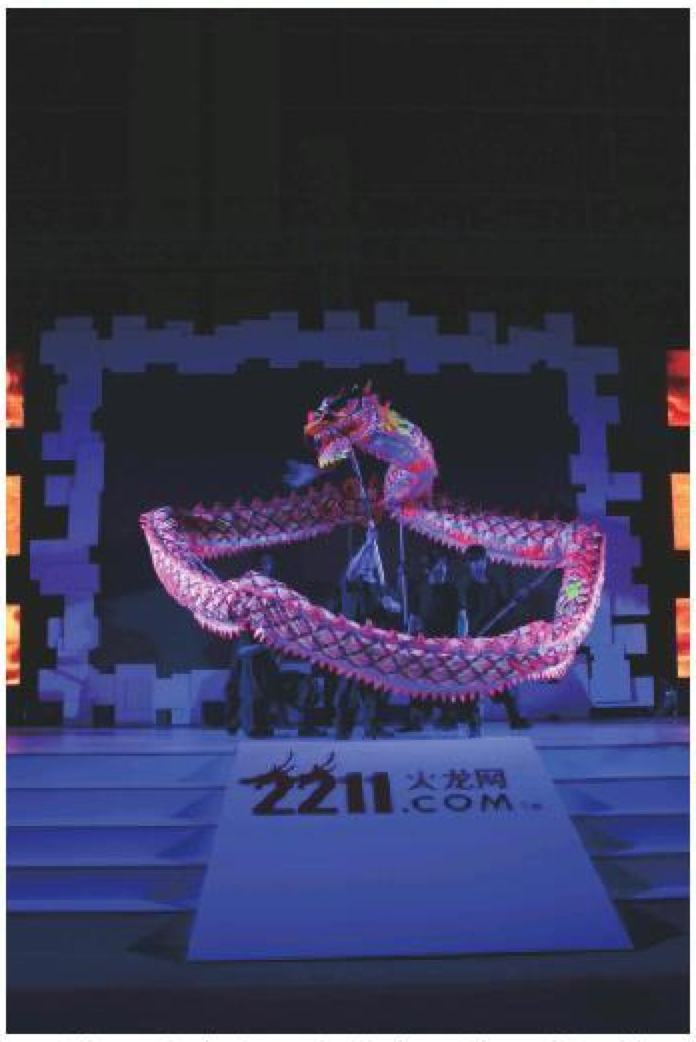
玩家粉丝热情难挡！排队8小时只为前排围观！

此次发布会作为火龙网2211今年上半年最大手笔的举措，火龙网可谓下足了血本，不但提前告知将有四款新作将正式亮相之外，更是邀请到了日本国民第一女子偶像团体AKB48的5名成员作为活动嘉宾！此消息一出，可谓是一石激起千层浪，瞬间就钓上了近2000名的玩家和粉丝齐聚上海世贸商城。当夜猫下午14点来到活动现场时，场外早已经排起了长龙，据了解有些玩家和粉丝早在上午10点就已经到场排队，只为到时能够前排围观火龙网于19点才对外开放的粉丝互动活动！而当夜猫前往7楼媒体签到之时，数个《风云传



更名火龙，开启品牌运营大战略

发布会以传统京剧的形式拉开帷幕，精彩绝伦的扯铃、威风凛凛的舞龙表演，龙气瞬间外露！随后，火龙网2211公司CEO叶彬予宣布：网游运营品牌“火油网2211”正式更名为“火龙网2211” 叶彬予表示，运营品牌改名“火龙网”可谓酝酿已久、意义深远，火游网络也希望借助此次更名，让玩家更简单、直接、高效的去记住并了解旗下新产品。他同时指出，



一是寓意在琳琅满目的网游市场为广大玩家带来眼前一亮的精品网游；二是消除了原来的运营品牌“火油网”和公司品牌“火游网络”易被混淆的传播障碍；三是今年正逢龙年，国人都是“龙”的传人，启用“火龙网”运营品牌，预示着火游网络品牌运营战略大幕拉开。

四箭齐发，火龙新品演绎新视界

伴随着全新运营品牌“火龙网2211”的启用，四款全新力作悉数登场，《风云传奇》、《神仙岭》、《九剑》、《舞侠》，暗合发布会“云、岭、舞、剑”的主题，面向不同受众群的四款新品覆盖端游和页游市场。其中，大尺度玄幻PK新作《风云传奇》于4月27日开启正式封测大幕。



现场每个产品的表演都非常独具匠心

每款产品的亮相，都伴随着强烈的视觉碰撞。各具风格的主题表演，令整个发布会精彩纷呈：《风云传奇》Cosplay演员一场步惊云VS聂风的经典COS对决，可谓酷劲十足；《神仙岭》的曼妙飞天绸吊舞，大气磅礴的墨舞表演，仿佛是游戏中神仙眷侣游乐人间；《九剑》也在现场曝光了游戏的独家视频、《舞侠》也披露了主题舞蹈的展示，令人对这款与日本国民偶像AKB48全方面合作的游戏颇为期待！

时尚共舞——携手久尚集团，联手AKB48

当进入发布会尾声之时，火龙网CEO叶彬予和上海久尚时尚产业集团负责人，以及中国AKB48官方运营负责人上台宣布正式达成战略合作关系。火龙网将全面探索并推进跨界合作，将时尚与游戏这两大时下年轻人最热衷的元



素，杂糅合璧发挥效用，旨在更好的为玩家提供娱乐服务。例如，当日发布的新游戏《舞侠Online》将联手上海久尚时尚集团和日本国民级美少女偶像团队AKB48共同推出系列造星活动，发现和培养具有音乐、舞蹈设计天赋的草根达人，为有志玩家提供实现时尚梦想的舞台！

发布会现场最激动人心的环节莫过于亚洲少女天团“AKB48”的出现，由组合内人气成员小嶋阳菜带领的5位AKB48成员突然出现在舞台上，并出人意料地用中文与现场媒体、玩家进行互动，引发现场粉丝的阵阵尖叫。而随后进行的AKB48小型LIVE和击掌会，则将现场氛围推高到顶点，在场苦等了8小时的2000名粉丝，无不在活动结束后表示“活着真好”！

AKB48成员助阵发布会





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

电玫宝盒 颠覆历史的三国动画

编：阿宅　美：哈秋

为了配合本期的三国志主题，阿宅为大家带来了本世纪三国题材动画，嗯嗯，本世纪的。















封印着一千八百年前三国时代无法完成国家统一理想的英雄魂魄的勾玉辗转流落到现代的日本，并散一骑当千精美壁纸(20张)落关东各地。勾玉可以引导出继承者的极限力量，成为名副其实的“万人敌”超级战士，因此，身批勾玉“战袍”的人也称为一骑当千的斗士。换言之，三国时代的英雄和名将们都演变成了能力非凡的男女高中生，他（她）们也有运筹帷幄决胜千里，他（她）们也会浴血沙场兵戎相见。



在关东，以三国时代各方诸侯的都城命名的私立高中被斗士所支配。其中，洛阳学院、南阳学院、许昌学院、扬州学院、豫州学院、成都学院、凉州学院、南蛮高校、荆州学院、吴郡高校是十所实力最强的学院，为了争夺关东私立高中的霸主地位，一场唯我独尊的霸权争夺战展开了。冥冥中，在勾玉宿命指引下，斗士们开始演绎现代版的群雄乱战，实力雄厚的魏国许昌学院、初露锋芒的蜀国成都学院和迅速崛起的吴国南阳学院把关东一分为三，三国时代再次拉开了序幕。

日本漫画家盐崎雄二的大人气漫画作品，自2000起在《COMIC GUM》上连载至今，衍生出动画、游戏和大量ACG周边产品，目前主题网页游戏正在运营中，最新OVA动画正在发售中。故事主要讲述一群继承了三国名将命运的少年在以现代日本为舞台相互战斗与跟命运斗争的故事。在漫画版第二章以后与OVA血风录中，开始有继承日本战国武将之名的角色登场。该漫画风格写实细腻，人物塑造丰满生动，战斗场景极其宏大，堪称美少女格斗题材的经典之作。但由于故事内容与《三国志》有一定关联，又有大量露肉镜头，本作一直备受争议。



关云长和赵子龙，即使娘化也能霸气十足



真恋姬无双

《恋姬无双》是根据BaseSon社于2007年1月在PC平台推出的幻想冒险游戏《恋姬无双·心跳·满是少女的三国演义》改编的TV动画，因史上的著名三国武将在作品中都被设定为美少女登场而引起各方话题，而今年10月她将会以「真恋姬无双」之名再度驾临电视荧幕，该作改编自2008年12月推出的PC游戏《真恋姬无双·乙女缭乱·三国演义》，并由前作的原班人马携手打造。新作将会以游戏版的新增角色刘备为主角展开故事，大家注意这位可是真刘备而不是前作的伪刘备哦，为其献声的是曾经演绎过《ef - a tale of memories / melodies》的羽山瑞希、《乃木坂春香的秘密》的乃木坂美夏等角色的后藤麻衣，同时她也是游戏版刘备的声优（在18X游戏中她是以安玖深音为名义出演的）。

咳！下面请童鞋们擦亮氪金眼吧！



如果说《一骑当千》是部分武将娘化的话，那么此作就是全面娘化了。让我们看看超萌的武将吧！

















《SD高达三国传》2010年4月3日开始由东京电视台播放。本编作品是BANDAI于07年为庆祝SD高达诞生20周年而开发的新系列，除了模型外，也有漫画作品，最早版本，是2006年推出的《BB战士三国传-风云豪杰编》，后来又推出《英雄激突篇》、《战神决斗篇》共三部，该系列一直 延续至2010年1月完结。由于大受华人地区欢迎，模型销量破纪录达到350万盒，万代乃决定将该系列，以全新故事再次推出，并在2009年10月，于日本第四十九届模型展中，首次预告三国传将会正式制成动画作品。除了动画及单行本漫画外，模型商品方面，除了将已推出商品，以追加零件（例如剑气、装甲、武器等）形式再次发行外，亦为部份全新角色、或者以往未商品代角色，制作全部模型玩具。本动画就是根据漫画第三部《战神决斗篇》改编而成。

舞台是传说中的大陆“三璃纱”，高达们驰骋于此战乱的时代！

“当三璃纱被黑暗包围之时，拥有三侯灵魂的高达以将会被圣印玉玺所引导，在此将黑暗驱散…”——取之三璃纱神话《G记》

在传说中的大陆“三璃纱”，罪源由黄巾军张氏三兄弟_暴虐的太师董卓扎古暗杀了当时的皇帝，夺取了皇帝的证明圣印玉玺，成为了三璃纱大陆的新支配者_打倒董卓后袁术捷沙夺取玉玺直立为王_袁术败后其兄袁绍龙飞获得玉玺打算征服三璃纱等灾难。

现在三璃纱大陆被黑暗所包围。这时候站起来的是继承神话的四台光芒四射的高达！并称 “四神”：

“龙帝之继承者”刘备高达！

“红莲之霸将军”曹操高达！

“寂静的猛虎”孙权高达！

“战栗的暴将”吕布多鲁基斯！

这是一部讲述在乱世之中如同太阳般耀眼而且如梦如幻的侠者们的战斗物语！









超基的片子，每集都能充满让人心潮澎湃的基情片段。美中不足便是画面的质量，作为07年的动画，质量确实很一般。

2007年4月4日放送的大型动漫巨制之一，播出后得到国内一致好评。这部以充满英雄主义，集师徒、兄弟、君臣、父子之情于一体的魔幻历史动漫，成为了三国题材创作的又一次伟大尝试。片中人物性格独特、剧情跌宕起伏，值得各位三国迷们一看，虽然片中剧情与历史不相符合，比如说最为明显的就是三个国家的元首居然是清一色的超美型“伪娘”，陆逊居然成了诸葛亮的亲密徒儿，但总体上凸显了三国人物的风流与魅力，集数为25集。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



记：在我印象中罐儿出游戏题材的COS蛮多的吧。这次怎么想起来出LOL的题材了呢？

罐：之前总被某群人拖着撸嘛，于是那群人怂恿人家出撸啊撸的COS嘛，阿狸又是我最喜欢的英雄之一，大概是因为用阿狸可以每天300无压力……>W<

记：不知罐儿LOL技术如何？

罐：不要问这个这个问题…我撸的超菜（叹气）

人称最佳第六人，嗯嗯。

你要知道凡是DOTA类的我都是上来送123456…血……



记：那真是辛苦你了。

罐：然后打匹配的时候人家就骂：那个XXX是谁？！身为DPS没血了你还过河？！你丫对面的吧？

记：哎不开黑么？不是说是被朋友拉着玩的？

罐：不不……DOTA这种开黑的时候我经常被派去对面>_< 还美其名曰让我练意识……其实就是XXX欺负老子！

记：咳咳请再给我保持5分钟淑女形象！



罐：你如果被朋友抛弃开黑都派到对面去，还要当活动眼，你给我淑女个试试TAT

记：啊哈哈（汗）果然网游还是男性玩家的天下哪。

罐：不不，单纯对抗游戏苦手啦，比如WOW玩的就还好，服务器进度第一工会RL什么的~

记："美女团长带团全程YY指挥"于是团队获得"有妹子！"BUFF战斗力增加50%是么。

罐：怎么可能这么低端！再怎么说咱也是WOWWMO国服269区法师榜进过前10的！而且团员心目中我可是女版张飞来的！

记：哎原来你玩的是法师哪——

罐：怎么？

记：亲儿子不解释=_=

罐：……这时候我是不是该说"不服你也练个"才符合WOW打嘴炮的传统？

记：这要是在NGA咱俩就双双被禁言了是么。

好吧换个话题，这组片子看光线应该是在棚里拍的？

罐：嗯啊，在梨苏咪沫影画馆的影棚里拍摄的。

记："虽然不明白但是听起来好厉害的样子"哪……

罐：（笑）是个以拍摄COS为主的工作室啦，其实我也是主创之一哟（羞），大概也算是利用职务之便（大雾）>_<

记：哦哦，那不知罐儿最近还有什么COS计划？

罐：大概是真三国无双6的甄姬吧？虽然356的甄姬是男人脸=_||。参与的社团要出356的舞台剧参与金面具。

记：那期待罐儿下次的片子啦。感谢接受采访！

罐：不用谢~下次曜叔请我吃饭就行了。

记：你说什么？风声太大……我听不清……

于是，本次采访就在欢乐祥和的气氛中，结束了。

电攻宝盒 囧囧有神物志

山寨乔布斯在台湾卖平板



震惊果粉的宣传板

乔帮主的去世对苹果，甚至对整个互联网世界都带来了巨大的影响。一部分人认为世上少了个追求完美的天才，当然也有很多人坚信乔布斯的精神不死，不过最“凌乱”的是，还有一小撮人居然让“乔布斯”继续卖起了平板！

上面提到的灵异事件发生在台湾，一块宣传某品牌pad的促销板上绘着一个神态锐利，姿势堪比托塔李天王的大叔。当然，明眼人都知道这位怪蜀黍绝对不是伟大的乔帮主，何况宣传板上也没有任何提及乔布斯的内容，但坏就坏在“模特”那个光秃秃的前额，那副眼镜，那件黑色的高领毛衣还有搭配的牛仔裤上（白痴都知道这套装束是cos谁的）。天知道这块促销板会给“果粉”们带来怎样的心灵伤害，而该产品的发言人却说：“人们都会付钱给那些长得像明星的人来为自己的产品做广告，我们并不认为这块广告侵犯了乔布斯的权利。”



其实cos乔帮主的人很多

让你跑断腿的僵尸购物中心

看过《活死人黎明》或玩过《丧尸围城》的朋友一定有这样的看法，不管是人还是“活死人”都格外钟情大卖场，至于这到底是因为“人来疯”，还是因为大卖场汇集了太多穷苦大众的怨念，就不在我们的讨论范围内了。下面要说的是一个真正的僵尸购物中心，事实上，此地并不是让你来“血拼”的，而是让无所事事，且钱多烧手的闲人们体验被僵尸追赶的感觉。好吧，僵尸购物中心位于英国Reading市，据说其原型正是《活死人黎明》中的大卖场，而你只要付个119英镑就能够享受2至5小时的僵尸“伴你游”（被僵尸追着跑），当心跑断腿哦！


天然呆的样子好萌啊！



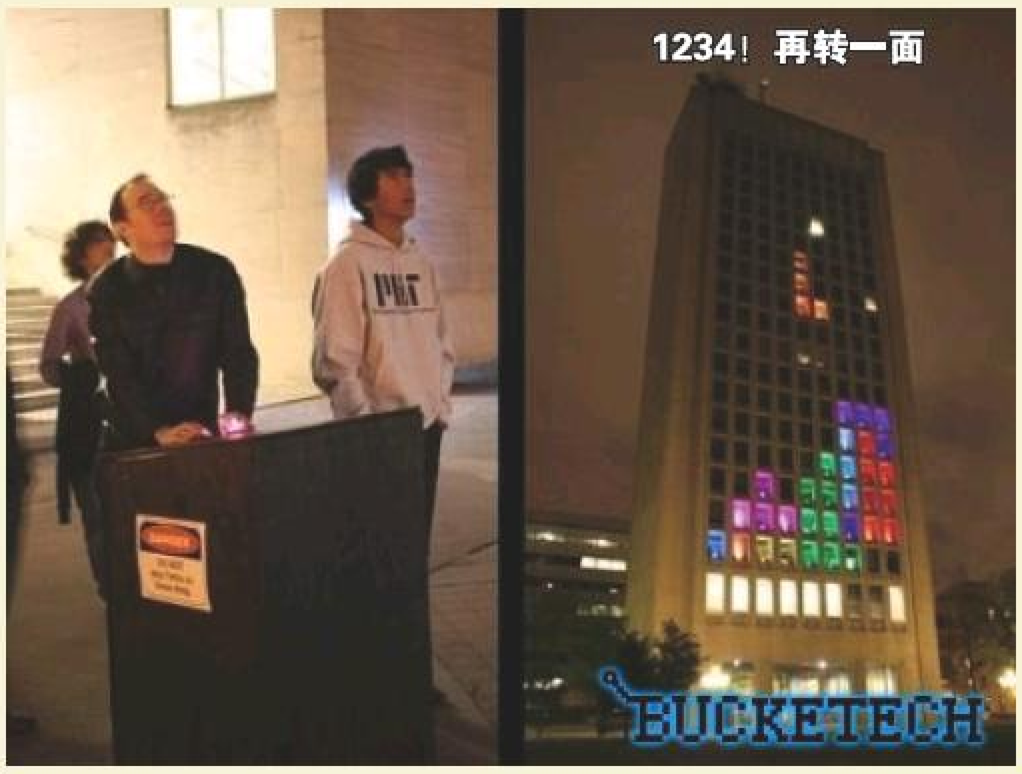
最喜欢僵尸了

黑客入侵！只为玩俄罗斯方块

从某种角度而言，黑客和技术宅有一定的相似之处。首先他们都很有技术，其次他们都会做一些大出风头的“无聊”行为，而这次要介绍的黑客行为，发生在麻省理工学院。也许是因为黑客们太寂寞了，需要找一些乐子，便有人在黑客聚集的博客里鼓吹麻省理工学院的某栋大楼拥有非常适合玩俄罗斯方块的网格状设计。这下，所有黑客都把入侵该大楼打俄罗斯方块当成了最高荣誉，然后，他们成功了。不过，从那些掉落的各式“积木”从没有连成一条线，只会越堆越高撞上天花板来看，黑客们的游戏功力真是不咋的。



被黑客征用的大楼



1234！再转一面

四眼的福音！贴片3D眼镜



我们都知道3D正在悄悄流行着，像好几年前的老片子《泰坦尼克号》居然只因为3D化便能再赚一笔。至少国内观众不必担心在播放某片段时，你会因为忍不住伸手去摸，而打到前排观众的脑袋……呃，话题扯远了，如果3D真的在电影和电视上得到普及的话，那可能会成为众多四眼们的噩梦！好在终于有设计师注意到了这个问题，于是贴片式3D眼镜便应运而生啦！简单地说，这款产品就像贴纸一样可以随用随撕，贴在眼镜上就相当于带了3D眼镜，等不需要3D眼镜时，你也可以轻松地把贴纸一撕了事（P羊：这也说明了一个道理，一款成功的产品就是要把人类变得更懒）。

X档案



编：X先生　美：哈秋

X档案这个栏目里，我们将会专注游戏中的元素在真实世界里的原型，特别是有关新科学和新发现的内容。本栏目就像是现实和虚幻之间的一层隔层。如果你对此类题材有兴趣，欢迎来信交流。关注微博weibo.com/mrxpcgg或t.qq.com/MRX-pcgg也有一样效果。



▲ 在暗黑破坏神3中，你的生命值是由屏幕下方一个血红色的球所表示，当蜂拥而至的恶魔攻击你的角色时，这个生命球中的液体将会流失。只要你的生命球中还有一点液体存在，你就可以继续战斗，但如果一滴液体也没了，你的生命也将终结。

暗黑破坏神3中生命系统的设计理念是为了让玩家必须快速反应，不停地冲向下一场战斗。当一个英雄在反抗燃烧地狱的邪恶军团时，设计者不希望看到他不断从战场上逃跑以恢复体力。为了避免可怕的死亡，你将必须通过各种方式保持你的体力。

于是，一种超越平凡的红色的罐子出现在游戏中。血瓶和血球仿佛是降生于博爱之神的意志。每当玩家遭到攻击，无论被砍被劈，无论魔法毒药；只要来瓶血，下一个瞬间，断掉的胳膊接上了，豁开的胸膛自己闭合了，腰不酸了，腿不疼了。长期服用更是晚上不起夜，睡觉睡得香……



现实中，流血过多，人就得挂。受伤之后，首先要想办法处理伤口。最近美国麻省理工学院（MIT）科学家制造了一种纳米级的生物涂层。在试验中，他们成功把原来十几分钟的止血时间压缩到了一分钟。据介绍，这种新的止血材料，主要有凝血酶层和单宁组成。可以涂在专用的海绵上方便携带，在使用之前可以储存几个月，也可以适应任何伤口的形状。这恐怕是目前最接近“瞬间恢复”的治疗科技。



◀ 除了止血之外，伤口还要做好清洁工作，避免感染；然后再是促使细胞再生和组织重构。这整套的变化是一个缓慢的过程，想要一下子完成这些步骤，可能有魔法才能做到。

面对创伤，除了止血，还要补血。现实生活中，直接“喝血”是没有用的（喝过多的生血甚至有害健康），广泛采用的补血方法是“输血”。战争上受伤的士兵、各种事故的受害者、手术台上正在进行抢救的病人，都需要输血。尽管各国都有献血者，但血液还是不够用。所以，人们就想着发明血液的替代品。

早在上世纪30年代，美国科学家利兰·克拉克就发现氟碳化合物的溶液能吸收大量氧气，可以替代血液的部分功能。后来经过不断改进，科学家又制作出了氟碳化合物乳剂。一种看起来像牛奶一样的人造血液。这种纯化学合成的液体可以在某些特殊情况下当作血液替代品。但这类人造血液还有着很多问题，它们的功能单一，其中没有白血球、血小板、抗体、酶等生物物质，所以抗菌、凝血、免疫等的功能是没有的。

大血瓶！



▶ 氟碳化合物乳剂。一种看起来像牛奶一样的人造血液。由于其化学性质，其中可以溶解大量氧气。小白鼠甚至可以在这样的液体里呼吸，不会被淹死。



最近热门的人造血液研究是从干细胞造血入手。将胚胎干细胞或者多功能干细胞培育成完整的血液细胞。这种技术的本质是把人体内一部分“能变成别的细胞的细胞”提取出来，在多种生长因子的作用下，促使这些干细胞成长为成熟的血液细胞。因为是采用生物技术培养出的“天然产品”，与人体内本身的血细胞最相近，所以有很好的适应性。

目前已经有成功的实验室培养人造血输血案例。造血的研制进程一定不会停止，无限量的血液储备已近在咫尺。希望有一天，现实中的人们再也不会因为“没血”而受苦。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

飞利浦SHG8200 这算是外挂吗

编：sky
美：咖啡



2012年3月上市
建议零售价699元

从曾经的《反恐精英》到现在《穿越火线》、从曾经的《三角洲部队》到现在的《使命召唤》，第一人称射击的进化可谓一日千里，游戏的整体素质在不断的提升的同时，对声音定位的要求也越来越高，玩家不再满足于游戏的快感，而是更追求身临其境的游戏感受以及全方位的感官刺激。因此硬件厂商开始瞄准游戏耳机这块领域，在众多耳机品牌中，飞利浦一直保持着技术领先的强势地位，不久前正式发布专业游戏耳麦SHG8200，凭借时尚酷炫的外观和卓越的游戏性能，为广大玩家开启新一代的3D震撼音效时代。



让你长对顺风耳

对于诸如《穿越火线》这样的FPS类游戏，相比较其他类型的游戏而言对声音定位的要求更高，有些时候甚至比枪支武器更加重要。在游戏技术和视觉画面都同等的情况下，如果你还拥有一对“顺风耳”的话，将直接影响战况。SHG8200引入了SRS技术。该技术由SRS研究所开发、是当前最具代表性的3D全景声技术。它基于心理声学原理的音频处理专利技术，仅通过2个耳机扬声器，就能营造出身临其境的3D声场。当“敌人”靠近时，玩家可第一时间通过声音来源做出预判，同时抢占战场上的先机。











音效就是武器

对于竞技类游戏不管是《穿越火线》，又或是《英雄联盟》，团队的概念毋庸置疑，而现实生活中并不是所有人都能和专业战队一样能够在一起“作战”，更多的还是远程语音，因此耳机的作用就显得更加重要。SHG8200的360度全向麦克风是实现这一功能的最佳选择。它能全面收集玩家发出的指令，并清晰发送，使队友之间的沟通更清楚及时，增强团队的作战能力。同时，可拉伸完整的麦克风设计可提供更好的拾音位置，提高话音品质。

舒适才是王道

对于那些需要长时间佩戴耳机进行游戏的玩家来说，耳机特别是包耳式耳机的舒适度是不能被忽视的元素。什么样的耳机会戴着舒服，没有压迫感和膨胀感，长时间听也不会觉得吵，不会觉得头晕。SHG8200的包耳式设计搭配超柔软的人造革耳垫，可以提供舒适的佩戴感和优异的透气性，在玩家长时间酣战之后也不会出汗，而它采用的封闭式结构也足以提供优秀的隔音效果。此外，由于SHG8200引入了轻量化的双头梁设计，进一步减轻了玩家的佩戴负担，自适应的减压弹簧头带是舒适佩戴的保障。在耳罩上，我们还看到飞利浦提供的音量和静音控制键，如此贴心的设计让玩家可即使调整声音，让游戏体验更加愉悦。





游戏专用



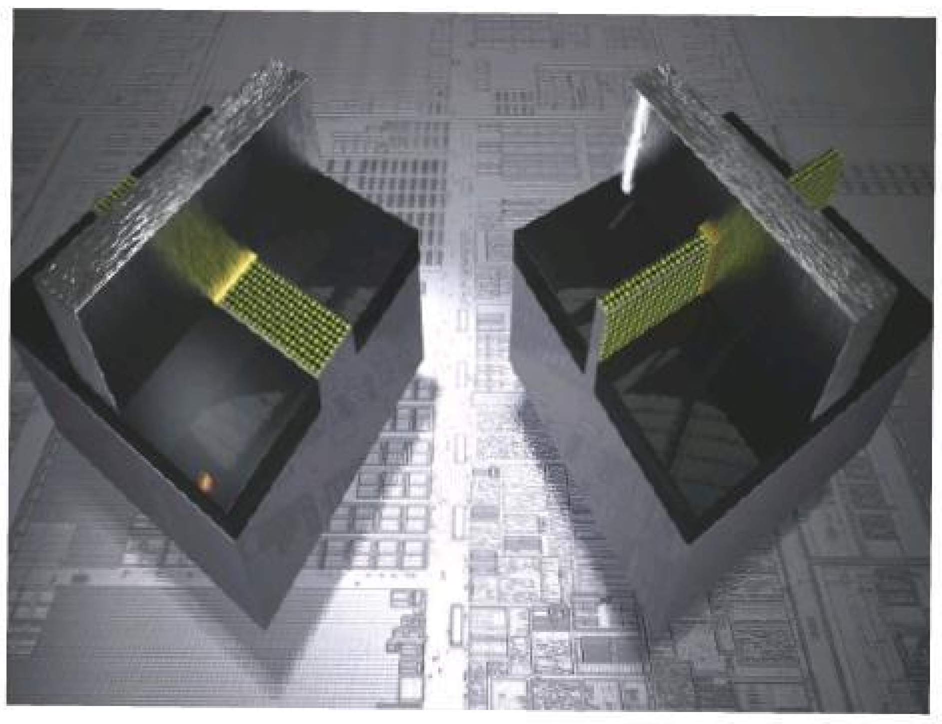




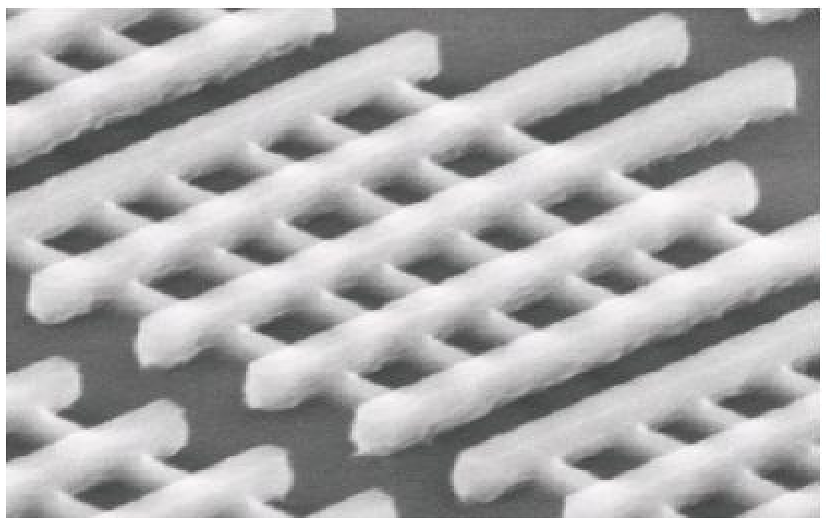
英特尔 Ivy Bridge处理器

编：X先生　　美：洛洛

近期电脑硬件市场上最大的动作就是英特的IVB处理器大量铺货。根据Intel 的策略，2012将是intel 的工艺年，因此Ivy Bridge处理器将采用22nm新工艺制造。Intel最新发布的3D晶体管技术也将和22nm工艺完美结合，全被塞入这块小芯片里。



有什么新改变？



按照Intel的规划，Ivy Bridge处理器将首次使用22nm的3D Tri-Gate晶体管立体结构。与之前的32nm 2D晶体管相比，22nm 3D三栅极晶体管可以在大量增加晶体管的同时有效得控制芯片的体积。受限于物理结构，传统的2D型晶体管已经严重的制约了摩尔定律的进步与发展，而3D三栅极晶体管的出现无疑又为摩尔定律开启了一个新的时代。这一技术在单位面积承载更多的晶体管数量，助Ivy Bridge晶体管数量成功突破10亿。

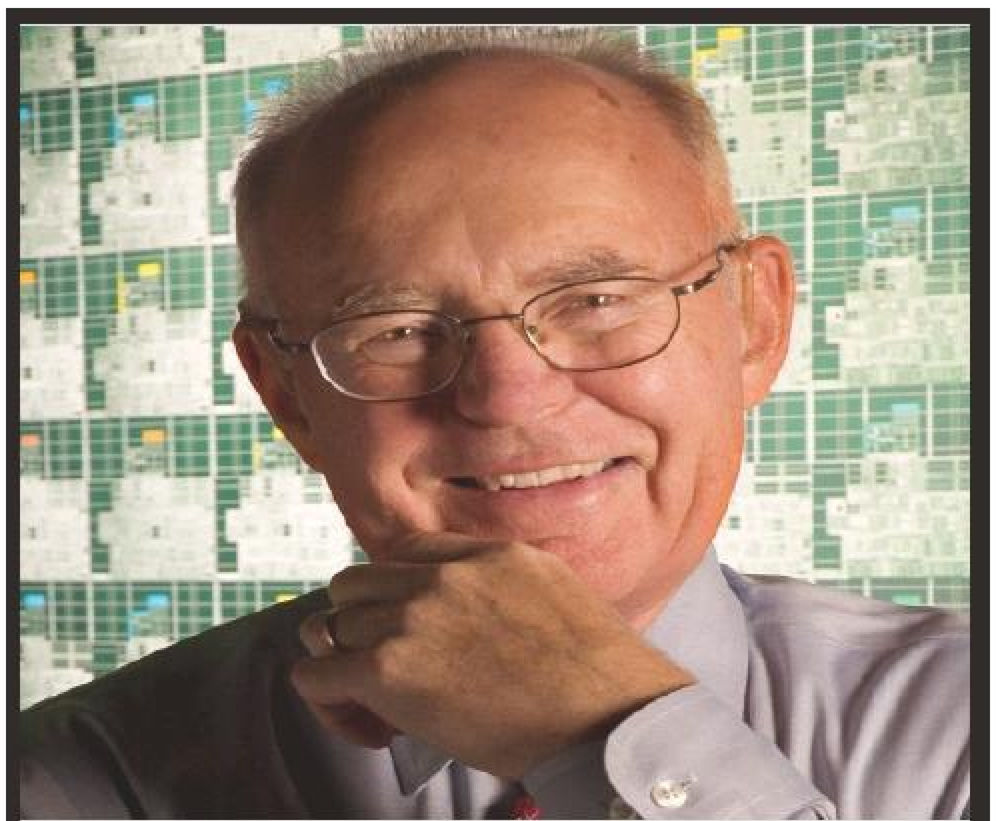
3D Tri-Gate使用一个薄得不可思议的三维硅鳍片取代了传统二维晶体管上的平面栅极，形象地说就是让芯片从硅基底上站了起来。硅鳍片的三个面都安排了一个栅极，其中两侧各一个、顶面一个，用于辅助电流控制，而2-D二维晶体管只在顶部有一个。由于这些硅鳍片都是垂直的，晶体管可以更加紧密地靠在一起，从而大大提高晶体管密度。

这种设计可以在晶体管开启状态(高性能负载)时通过尽可能多的电流，同时在晶体管关闭状态(节能)将电流降至几乎为零，而且能在两种状态之间极速切换。Intel还计划今后继续提高硅鳍片的高度，从而获得更高的性能和效率。

IVB和SNB差别有多大？

从内核架构方面看，22nm的IVB与32nm的Sandy Bridge相比不会有太大的变化。在内核架构上Ivy Bridge只是做一些细节上的增强和完善。在同一价位上，IVB可以说是上一代SNB的替代产品。在性能方面，同等Ivy bridge将比Sandy Bridge增强约20%。而实际使用中的感觉差异可能还没这么明显。

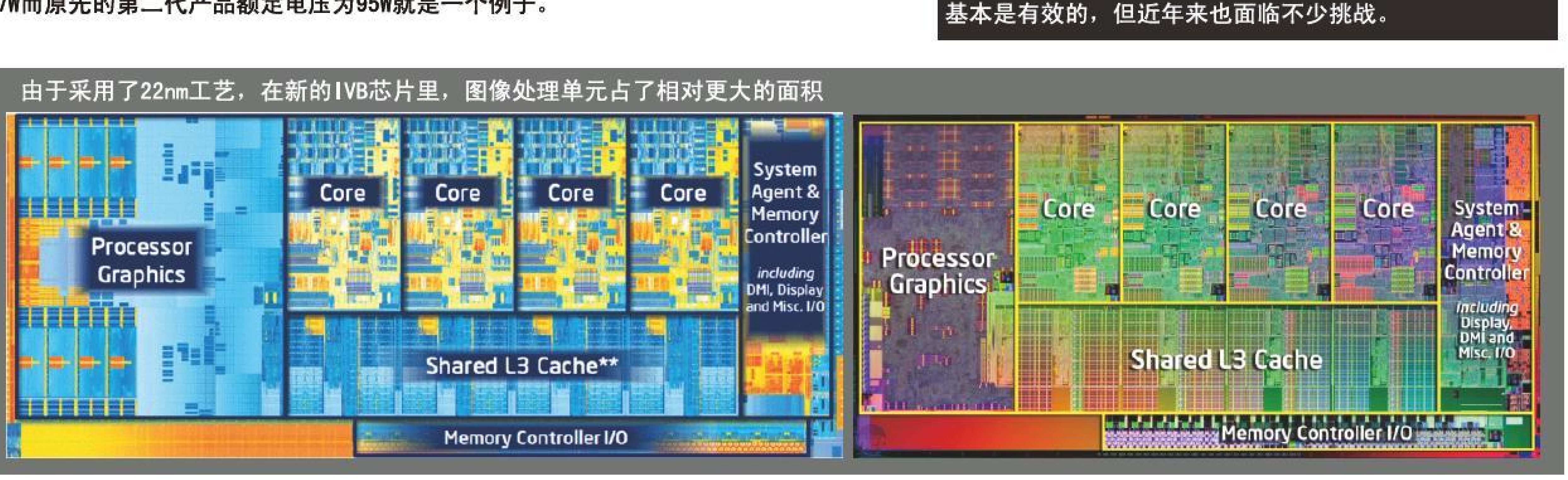
IVB和SNB在功耗上还是有较为明显的进步。Intel作为一个大公司，在节能环保方面必须负起自己的责任。全新的3D Tri-Gate能够在提供同等性能的同时，将功耗降低一半。新的接口极大的减少了漏电率，阈值电压可以得到极大的降低。晶体管工作在更低的电压下，功耗也会得到显著下降。新发布的第三代酷睿i7和i5芯片的额定电压为77W而原先的第二代产品额定电压为95W就是一个例子。



电攻百科

摩尔定律是由英特尔（Intel）创始人之一戈登·摩尔（Gordon Moore）提出来的。其内容为：当价格不变时，集成电路（IC）上可容纳的电晶体数目，约每隔24个月（1975年摩尔将24个月更改为18个月）便会增加一倍，性能也将提升一倍；或者说，每一美元所能买到的电脑性能，将每隔18个月翻两倍。这条定律不是什么客观规律，只是他描述这个产业发展的一条经验。摩尔定律在历史上基本是有效的，但近年来也面临不少挑战。

由于采用了22nm工艺，在新的IVB芯片里，图像处理单元占了相对更大的面积



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

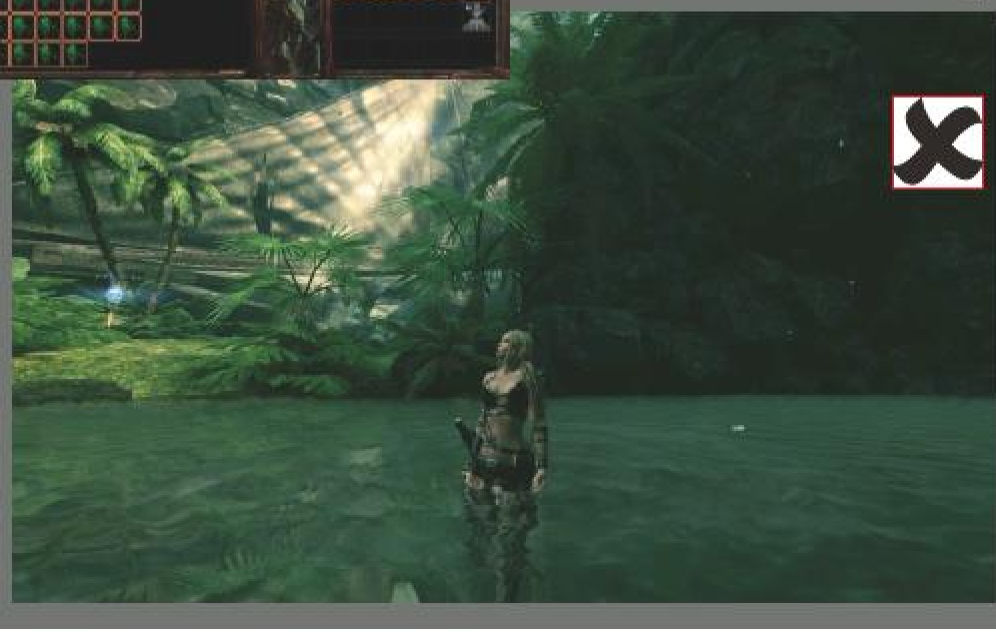
集成显卡给不给力？

全新的HD集成芯片显卡也是IVB系列芯片的改进之一。上一代Sandy Bridge核心的集成显示芯片采用的是HD2000和HD3000系列核芯，而第三代Ivy Bridge智能英特尔酷睿处理器升级为HD2500和HD4000系列核芯。EU执行单元数量最多增至16个，3D方面支持DirectX 11、OpenGL 3.1、OpenCL 1.1，多媒体方面支持包括蓝光2.0在内的全硬件加速、编码加速、高级视频处理(降噪/去隔行/FMD/锐度/缩放/色彩处理/图像稳定/帧率转换/色彩映射)等等，输出方面可连接三台独立的显示器。综合来看，新一代IVB芯片的集成显卡性能有30%的性能提升。由于采用了22nm的工艺，Intel可以有足够大的空间来在处理器内部整合更强大的核芯显卡。这次的芯片中显示单元也确实占据了前所未有的面积。

玩家对于集成显卡的关注一定是最大的。经过测试，带有HD4000的i7 3440芯片能够对付一般的3D游戏，但是那些强调画面绚丽，有大量3D特效的游戏，就会比较吃力。而HD2500则稍弱一些。英特尔的集成显卡是针对“长辈电脑”或者“普通家庭”用途设计的。所以，如果玩家是为了打游戏买电脑，那还是老老实实加一块主流的显卡吧。





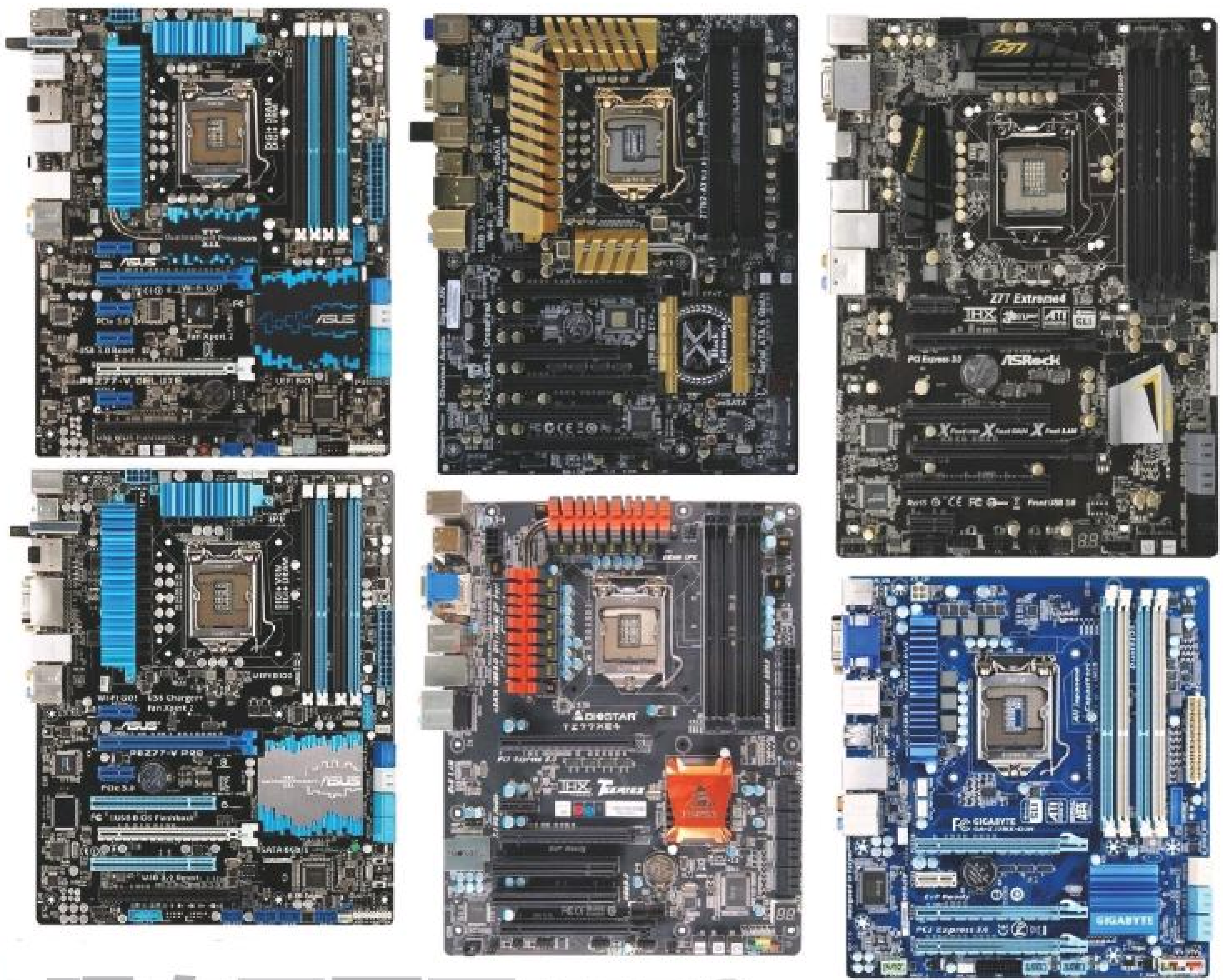


《星际争霸2》这种有大量单位计算，吃CPU而不太吃画面效果的游戏，IVB可以处理得不错；而《时光之刃》这种画面特效比较多，画面切换比较快的游戏就会不给力。

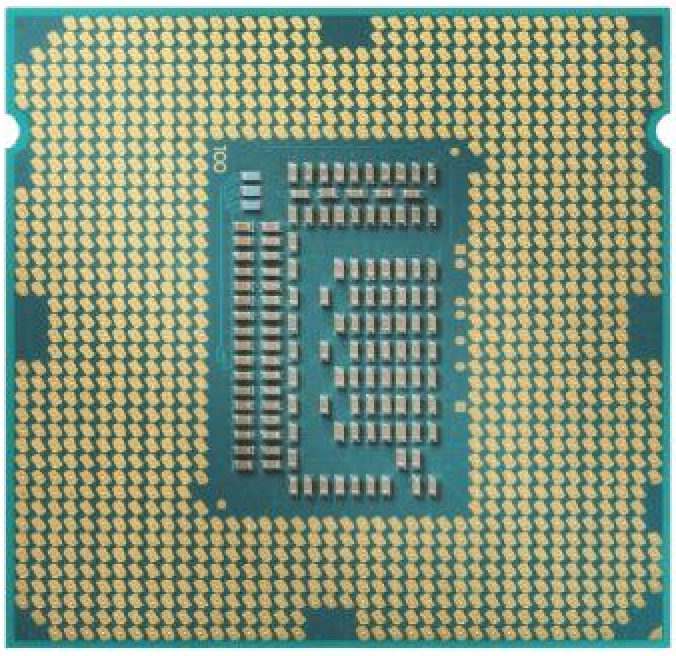
配套主板也变了？

Ivy Bridge搭配的主板为7系列芯片组。Panther Point 7相比于6系列变化不是很多，不过还是几个新的功能出现。最重要的就是加入了对USB 3.0的原生支持，可提供最多四个接口，同时USB 2.0接口最多十四个，但注意其中四个是和USB 3.0共享的，所以USB接口总数最多也是十四个。另外就是支持SATA 3，强化了快速启动技术，配合固态硬盘可以进一步缩短开机时间。对PCI-E3.0的支持在高端显卡和多显卡的场合下会有一定作用。

市场上7系列主板的价格已经非常亲民，和上一代6系列不相上下。配机器的同学，特别是希望上固态硬盘的同学在主板上选择应该是不用犹豫了。



IVB就这么完美吗？



IVB的上市定价并不高，新功能也有点特色，但还是有着一些小问题。虽然功率下降，但是IVB芯片在散热方面却处在一个尴尬的地位。由于芯片的面积缩小，单位面积中积累的能量变高了。于是IVB的总体发热还是和SNB不相上下。另外有高玩发现，IVB芯片的晶体管和芯片顶盒之间的散热链接不那么给力。在超频的状况下，可能还会出现温度升幅超过同档次SNB芯片的情况。（当然，如果不玩超频，散热还是完全没问题的。）

另外，IVB集成显卡的定位问题也比较尴尬。英特尔的芯片显卡给人的感觉更多是为了笔记本和超级本平台而准备的。它们放在台式机上就有点高不成低不就的鸡肋感觉。虽然它支持DX 11标准，但我想没有玩家会当真用芯片显卡跑大型DX 11游戏。而如果是处理一般的高清加速等功能，随便什么芯片都能胜任，又何必要这样一个核心显卡？

现在买不买IVB？

新Ivy芯片，并不是革命性的换代产品，而是一次升级。也许在3D结构等技术创新成熟后，更大规模的变化在未来才会进入市场。



如果玩家想买笔记本电脑，采用IVB构架的超级本电脑在节能和散热方面倒是确实有所提升。

在新一代芯片的冲击下，原有芯片的降价幅度非常喜人。一块AMD的A8芯片已经降到了800元以下的水准。一套A8+入门级A系显卡的配置仅需4000元左右就能拿下。上一代的SNB酷睿芯片也有很大幅度的价格松动。虽然IVB代替SNB是大势所趋，但如果你是一个预算有限的玩家，现在捡一些便宜的SNB老芯片倒也不错。

另外，AMD的新一代推土机计划在12年下半年推出，Intel的下一代22nm芯片最快也会在13年初上市。IT硬件更新换代就是这么快，相信这一批IVB芯片价格一定会缓步下跌，如果玩家感觉价格适合，入手这一新平台也是很不错的选择。相信第三代i5+中高级显卡的搭配依然会是游戏电脑的经典组合。



文:曾经的/现在的/读者/编辑

编:X先生

美:哈秋

电攻有未来

多年之前我是一位电攻读者——贪睡猫

多年之前我是一位电攻读者，一个很普通的读者，那时家里有着一大堆电攻藏书；那时喜欢和宿舍的同学一起逃出学校玩游戏；那时和朋友讨论游戏到天亮；那时听到写作文就微微头痛的普通读者。喜欢火狼的文章、喜欢魔术师的专题、喜欢小编们的嬉笑怒骂，从此一直怀着一颗爱游戏的心并在很偶然的机会中我也加入了其中。

第一次的足迹

某猫第一次在电攻上留下名字是在2008年4月刊中2页的游边戏外上，不过说出来还真是让人低落，那时那本书除了这两页之外也就没有某猫的什么事情了。文章本身虽然不是我写的，不过倒算是天翻地覆的修改了不少的东西。这短短的两页应该在那时读者群中没有什么人会去特别记住，不过那篇游边戏外的标题《一个叫做景天的人》却不知为何在编辑部内不胫而走了……总之在下一次的编辑会议上大家都笑嘻嘻的提到了这个名字。

老实说我到现在也没有勇气问大家那时这么传这标题的用意，不过老实说标题起名的问题其实在之后大半个编辑生涯中一直困扰着我，我真的是个不怎么适合记名字和起名字的人。



第一次的足迹：那时某猫其实很想说“写内容可以，标题你帮我想！”

初试锋芒

之后在电攻还做过什么呢？老实说差不多2、3个月里我都在打酱油，试用期也快过了那时我猜我差不多该回老家卖红薯去了。当然虽然那时很低调不过还是留了下来，不然也没有现在这篇了。之后开始较多篇幅写作的是在十年专题的这期“游戏全明星”中，承蒙大家关照这篇专题开始的两个人物都是我写的。

不过其实在这片专题更早之前的一篇专题的豆腐块角落中，某猫就以自己的风格写上了自己的内容，并且得到了肯定。那样的欣喜是很难得的，至于你说是哪一块么，当然是某猫自己的秘密，但是如果你猜得出来我会甚是感动。



初试锋芒：其实这之前的那个专题的某个豆腐干块大小的内容是我第一次用自己的风格写的……

留下的时节

如果你喜欢现在的《东瀛宅急便》，我会说很感谢之余，也同样会沉浸在怀念中。“东瀛”的这个栏目是我自己创立的，也是对我来说一改再改，不断转换思考方式实验了相当多的方式最后才定下来的栏目。而这个栏目的前身其实是我初次参与“电攻宝盒”中而制作的《樱舞时节》。



留下的时节：虽然现在才发觉，我第一次做这个的时候竟然写了伪娘的内容，但是不代表我对伪娘有什么想法……

写作离去；读作传承

虽然老套，但还是那句“天下没有不散的宴席”，就像过往今来电攻中编辑们流动的身影一样，某猫也成为了其中的一部分。就像当初我看着他们的文章去了解游戏、去爱游戏一样、并且接过那位编辑手中的旗帜一样。某猫要将过往的一切交付于下一位的手中。

在这里我不得不像那些一直以来关注和喜爱我的读者道歉了，不过我相信这仅仅只是一个传承过程的一部分，就像我之前老一辈编辑将一颗热爱游戏的心传递给了我一样，之后这样一份热情也将会由你们中的某人手中得到传承。

多年之后我是一位电攻读者。



热烈祝贺贪睡猫荣登电攻名人堂

贪睡猫	网游市场推广经理
大猫猫	游戏公司副总裁
胖胖龙	电子商务网站销售主管
风马牛	网易游戏主策划
大白鲨	腾讯游戏购买
fORCE	页游网站主编
库卡	私营企业老板
火狼	07073页游网主编
魔术师	腾讯游戏产品经理
肥龙	腾讯网资深记者
朱朱	网易游戏频道编辑
月月	九城媒介经理
尾巴	游戏策划主管
装甲兔	动漫网站编辑
夜猫	巨人游戏推广
小葡萄	游戏风云记者

看电攻 玩游戏

有未来 有前途

新人报到——新世纪好阿宅

荒城，狂风，斜阳似血 我临风而立

我的剑很冷 我的眼神很冷

我的心不冷……后来，我不是瓜娃子而且加了衣服所以没冻死。

大家好我是新世纪好阿宅，以上纯属个人脑补，请勿乱丢杂物。

之所以这样拉风帅气的方式出场，说明我已经难以掩饰内心极度激动的心情，成为编辑部的一员，天哪这是做梦吗？天天跟编辑部的大大们在一起，嘿嘿嘿嘿嘿……乓！！！（被XXX爆头打昏拖了下去）

不好意思，刚才太激动了（头上顶着大包爬上来）。

之所以给自己起这个名字，充分说明了我的志向：首先作为一个闯荡ACG界十多年的宅男我是非常专业的，不过不并不甘心仅仅作为一名宅男而苟活着，德智体宅腐基全面发展才是我的人生目标。节操什么的，嘛，随意了。

亲爱的读者们你们是否感受到了我的伟大，哇嘎嘎嘎嘎……乒！（再次……）

新人报到——小艾Isama

嗨！大家好吗？掌声在哪里呢？！（哎呀，场下哪来的一片嘘声呀……）

咳咳，本尊小I，电攻的新编。

你可以叫我小爱，小哀，或者I酱，あいちゃん……当然，我也欢迎各位叫我的本名“Isa”，更喜欢大家叫我的大名：Isama（一sama…XD）

小I是个充满博爱的人，走的是亲民又神秘的低调路线。偶尔也耍耍小流氓，特技是假装不善良。生日愿望是世界和平，谁料一觉醒来，竟然2012了，于是仰天长叹：“这世界需要I！”

小I爱做梦，相信人生如戏。游戏也是戏，所以小I爱游戏。得知《电攻》的小编队伍里阴阳严重失衡后，小I本着为MM玩家们谋福利的信念，硬着头皮一头扎进了编辑部里。

多年来小I先后混迹于各大小网游、单机游、掌机游……的世界。什么？没见过我的账号？那是当然，小I最擅长扮演的角色就是路人甲了~ so ，有人数清楚小I在本期电攻中共打了几回酱油吗？答对有奖！=P

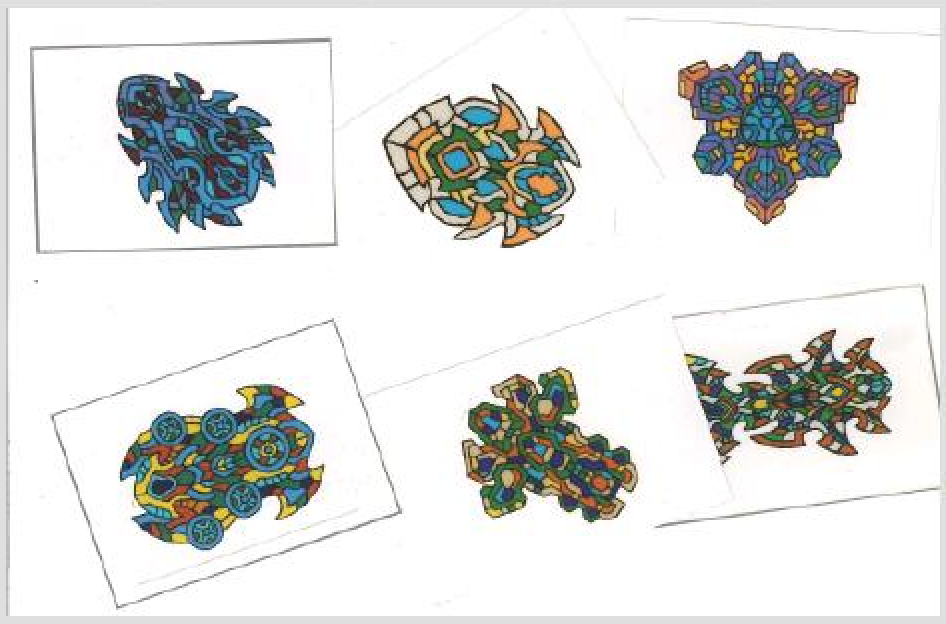
好吧，招呼先打到这儿，今后还请各位看官多多关照咯！=D

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

广东三水·潘伟良

我要设计一个即时战略游戏“银河争霸”，暴雪设计的“星际争霸”大作横扫全球，我希望“银河争霸”可以对抗暴雪。银河争霸的种族分别是“光明圣者”、“人类”、“异能人类”。剧情主要是人类内战外加外星人的入侵……

阿宅：这位童鞋真的很有创意。不但在来信中详细阐述了游戏的构思，还用设定了单位和建筑并用彩照打印机打印了出来。真心希望你能梦想成真，并且免费多给阿宅几个激活码。





大兵整日很寂寞，只能打打虫族

江苏无锡·李凯峰

虽然好几年没玩网游接触过互联网了，娱乐主要是体育运动，在部队里只能打打DOTA，但感觉特别充实。杂志订了一年的，每个月总有那么几天心情很烦躁……杂志怎么还不来？通信员是不是偷懒了？

阿宅：在下曾经也是一名战士，深知部队不与外界共用互联网的无奈。兄弟！辛苦了！

南通·冯怿

嗨爆了！我爱死你们了！这次电攻来的这么早，我终于不用苦逼地去报亭了，好感动啊！泪流满面啊！莫非这是电攻给我的生日礼物？咳咳，不要骄傲，下次再接再厉啊！

小I:嘿嘿，莫激动莫激动，祝你生日快乐！小I会和所有编辑部的成员一起再接再厉的！

祝sky越来越健康，阿汤越来越年轻，D羊越来越漂亮，X先生越来越帅，贪睡猫越来越**（净化版面，奇怪的话语自动屏蔽XD）莺皇数钱数到手抽筋，大笨熊不再为员工跳槽而烦恼。
最后，D羊把舞型舞秀神秘的完结了吧！

小I:收到收到！全数收到！小I会把这些打包送给全体新老小编哒！（下次期待有小I的名字喔！^_^）

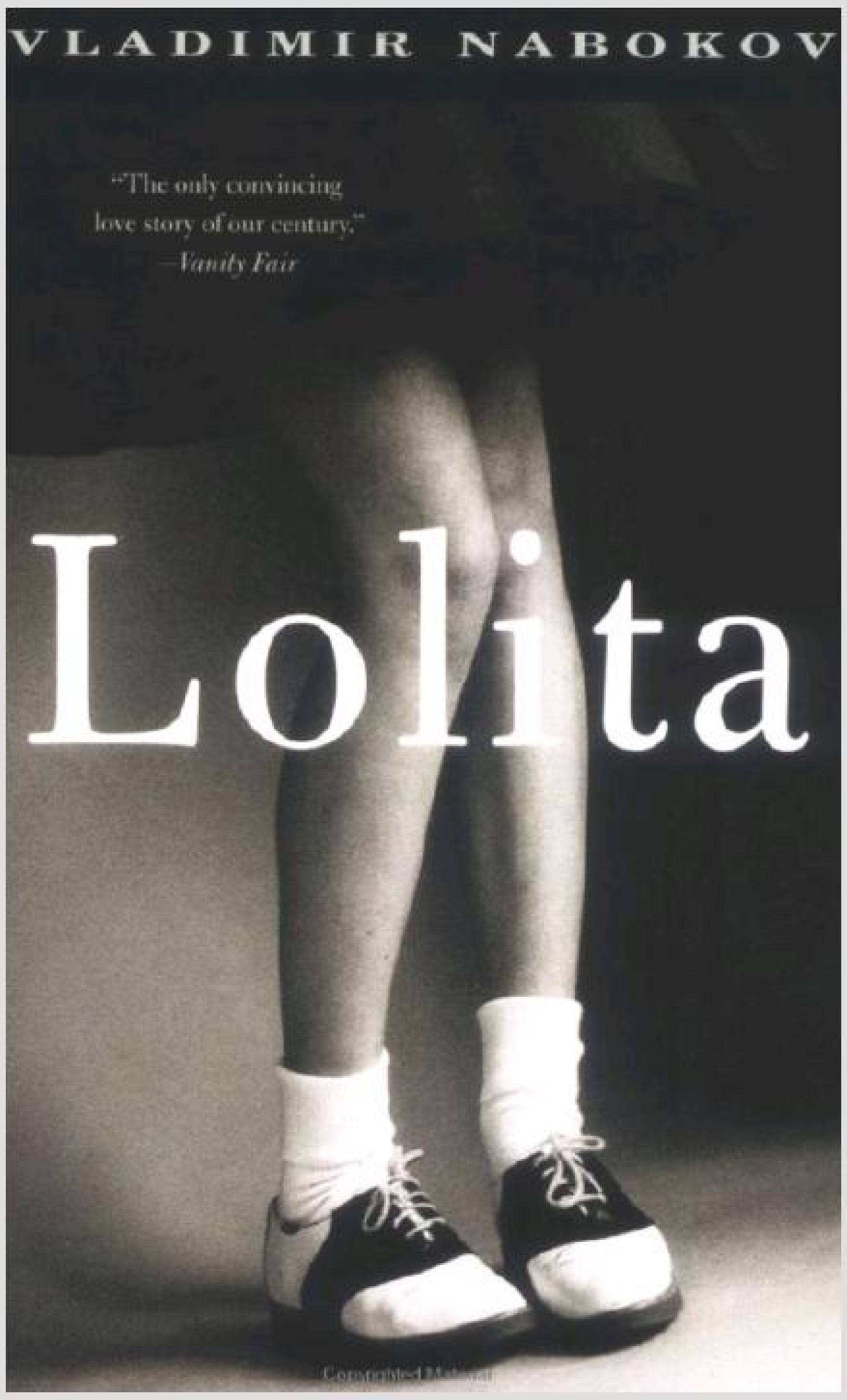
P.S. 1、电攻真的寄了两份，要不要我把另一份寄回去？
2、打LOL是好，但是，咳咳，年轻人要注意节制啊！
3、电攻送的水果派对我很喜欢，谢谢你们~
4、其实我是来炫耀成绩的，我们学校前900就有本一了哟。
5、你可以把这当作回信，也可以当成投稿。
6、看你们，爱你们。

小I:
P.S.
1、当然不用啦~如果你觉得看一份撕一份太对不起“铁杆粉丝”这个称谓的话，就把另一份与童鞋们、盆友们分享吧！小I看见你回执中说仅自己一人看《电攻》，有点小落寞呢 :-(
2、打LOL是好，但是，咳咳，要节制还是有难度啊……（群小编深度检讨ing…）
3、不谢不谢！咱们谁跟谁啊！；-)
4、其实我是来帮你炫耀成绩的，恭喜你上个学期获得了年级294名的好成绩，继续努力啊，小I觉得你一定会考上心仪的学校的！
5、期待你下次正式的投稿！
6、啥也不说了，亲一个！^3^

安徽安庆·郝隽

看NI妹这个栏目我很喜欢，但是求求你们了，别再介绍大婶级别的姐姐了啊！13-18岁啊，年龄对应啊，脑补适合啊！

阿宅：童鞋，你这个趋势要发展成怪蜀黍的，很危险啊！像阿宅从小都是控御姐的，你看，现在就很正常。



江苏 · 李振超

2012年了，编辑部的编辑们赶快逃命吧！作为一位电攻的忠实粉丝，我对于2012年的电攻仍是十分期待的，所以，首先送上一张船票带上必带的游戏上船吧！

小I：船票收到了，但是……若我们这道最后的防线都撤了，谁还来为广大游戏玩家服务呢？所以，我们……一定会抱着必死的决心，勇敢地坚持到最后的！T_T

一定要回信啊！要是有奖品就更好了！

小I：嗯嗯！一定要回！奖品么，小I奉上香吻一个！^3^





上海 · 依合巴力

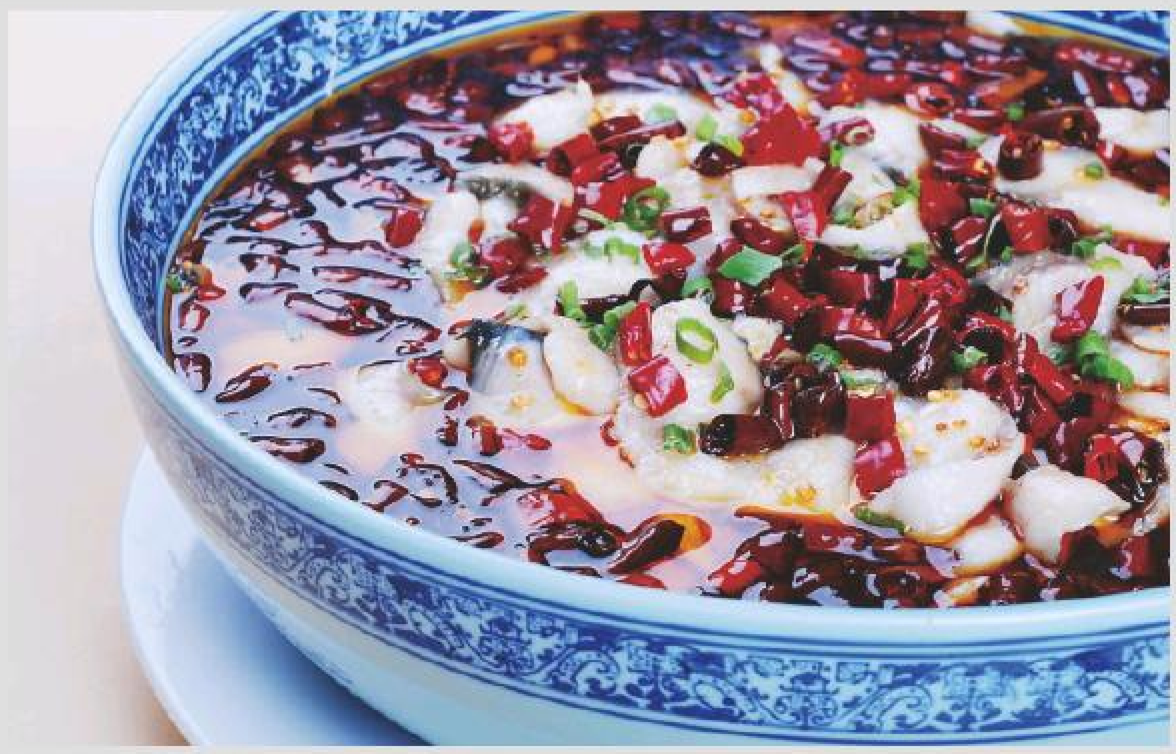
校对不怎么仔细，有些关键的地方有错别字。

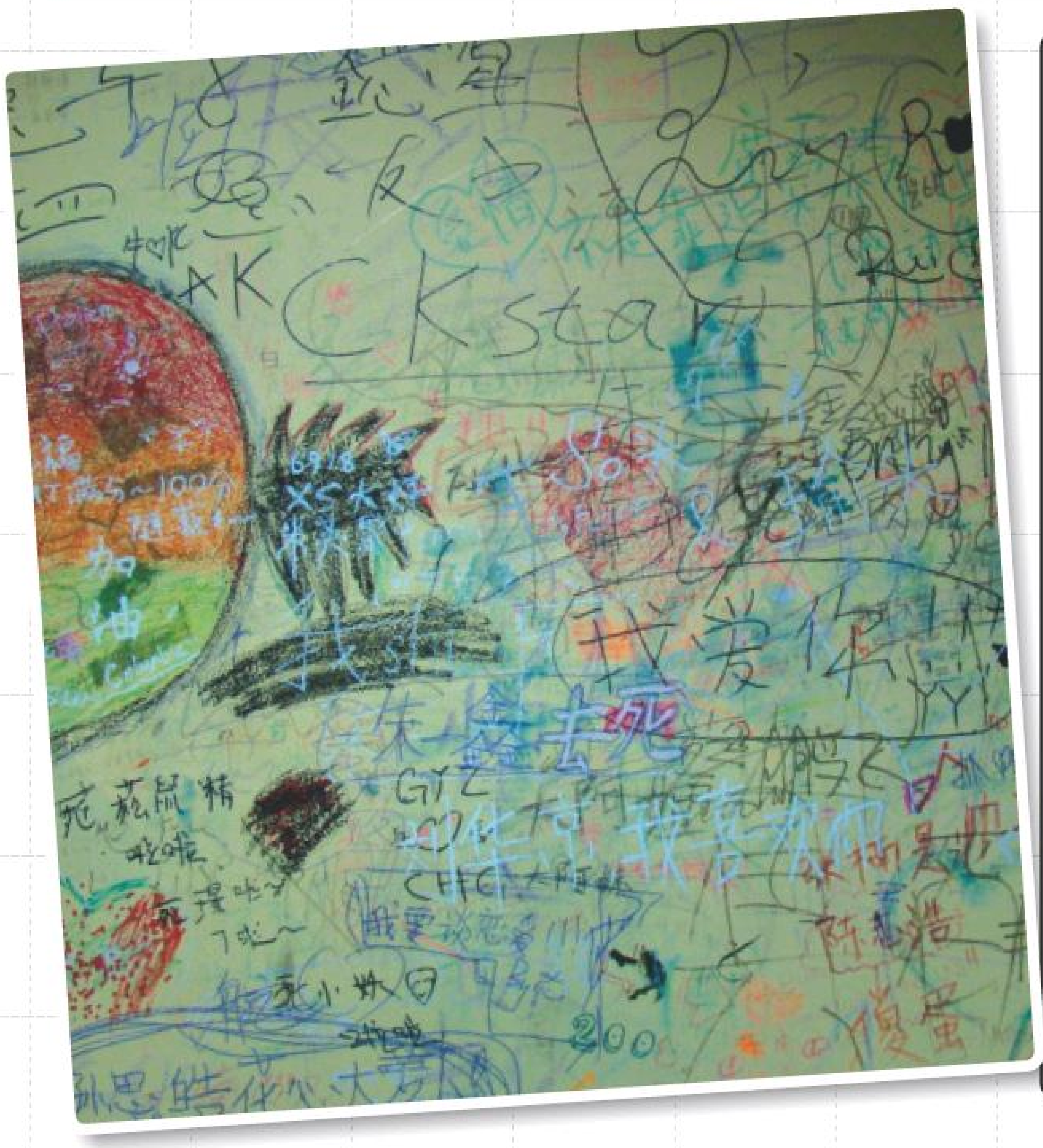
小I：小伊同学？和我同名诶~（编辑部里曾有娃都管小I叫“小伊”－－b）握个爪先！感谢你的来信，枫叶和千纸鹤，还有涂鸦区里的刀刀，小编们都很喜欢喔！还有圈出来的纰漏，看得出，你真的是很用心地在看《电攻》呢！^_^ 我们以后会更重视校对工作的，也祝你天天开心，期待你更多的宝贵意见！

成都 · 珊珊

从今天开始我要慢慢的改变自己，每一天都是一个新的开始，也是我们这一生所过的特殊的一天，因为今天所发生的事明天不可能重复！要好好珍惜眼前的事物，尽自己所能的去过这一生中的特殊的每一天，（开心了就微笑、厌倦了就忘掉、疲惫了就睡觉）。

X：……饿了就吃，柔软的食物塞进嘴里，沿着食道滑下的吞咽感觉太棒了。有一种幸福叫做期待，期待新的一天会是怎么样的一天，会有些什么“特殊”……比如中午去尝尝一个没吃过的菜……或者看看老游戏有什么新玩法，当然。





游文艺 新栏目 征稿启事

编辑部每个月都会收到好多的读者来信。其中有些读起来非常让人感动：爱意那么热烈，文字那么隽永——完全就是一篇“经典美文”。这样的文学艺术作品光给小编享受太浪费了。所以我们决定，从下一期开始，将会从读者的来信中挑选一些优美的文字，拿出来新做一个栏目：《游文艺》

这个栏目将是读者展示自己，卖弄风骚的舞台。你将会在这里看到游戏的体会、宅男的生活、感情的八卦、江湖的传闻。如果您平时喜欢码点小字，或者有特别的游戏心情想要和大家分享，欢迎您来投稿。我们特别欢迎零分作文，平时随手写的豆腐干都可以发给我们，说不定就能赚到稿费哦。

1、题材：散文、随笔、微小说。1000-1500字。
2、来稿请注明真实姓名、笔名、QQ等习惯的联系方式。
3、激情原创，请勿一稿多投。

投稿信箱：mrx@wanmmo.com
交流Q群：160118514（暗号：文艺青年）
信件地址：上海市桂平路470号14栋A座1楼编辑部
来稿不退，30天之内若无答复，请作者另行处理。

看Ni妹 GIRLS 2012

编辑：samtown
美编：哈秋

编辑部里的
白富美



18岁实习编辑小艾

近期编辑部里来了两位新人“高富帅”和“白富美”！大家可千万不要惊讶，有游戏“高富帅”之称的阿宅在前两期杂志中已经混熟面孔了，虽说和真正的RMB玩家不能比，但在编辑部里还是首屈一指的！而“白富美”想必大家还不太了解吧！她就是新来编辑部的实习编辑小艾MM！为什么把她称为“白富美”呢？就是因为阿汤叔发现她绝对是一个爱秀爱打扮的清纯小萝莉哦！而且我在不经意之间偷窥了妹纸的QQ相册，于是大量自拍照遭到泄露……好吧，分享美眉玉照是色大叔的义务，看腻了明星、校花、女优的同学们本期就来近距离接触一下编辑部里的萌妹子吧！



偶尔也秀一下小短裙的身材



个人档案

昵称：小艾 小i
出生日期：1994年5月28日
星座：双子座
家乡：杭州
血型：AB
身高：164 CM
体重：48 KG
三围：82 60 79 CM
鞋码：37
职业：学生
学历：中专（大专在读）
学校：上海出版印刷专科学校



刚洗完澡只穿了一件衬衣哦

小艾的自我介绍

嗨，电攻的读者朋友们大家好，我是小艾！是4月底刚进电攻的实习小编，如果我实习表现出色的话，那在之后的很长一段时间里，我们将会成为好朋友哦！首先，很荣幸的成为电攻杂志跨时代的第一位90后编辑，这也是继承了阿汤叔的优良传统（听说大叔是电攻第一位80后小编哦！）。在进电攻之前，我是一个疯狂地玩家，也是一个忠实的读者。最稀饭的游戏当然是“仙剑”系列咯，我在读小学的时候就已经把“仙剑3”通关了，之后的每一代都没错过，如果同样有仙剑的粉丝请给我来信哦！之后接触了不少网游《魔兽世界》《永恒之塔》《卓越之剑》等等，就是爱创建漂亮MM咯~~当然也因此结识并喜欢上了电攻杂志。我报考出版印刷专业的动力很大程度上都来自于电攻哦，如今终于梦想成真咯，嘻嘻……

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888







好吧，我郑重地向大叔抗议我真的不是什么“白富美”，在生活中我只是一个低调的小女生，这些照片不过是我加入游戏社团后的一些个人秀罢了，若不是阿汤叔连哄带骗地问我讨取，我才不愿意上杂志呢，既然已经进入了编辑部，那也就只好接受这样的“潜规则”咯，就当是和读者们第一次的见面认识吧，在之后的杂志编辑工作中，还请大家多多支持我哦！最后，告诉大家我最近在玩的游戏是《英雄联盟》LOL，我最喜欢的英雄是豹女奈德丽哦，高端吧，哈哈！











电脑游戏攻略&博思游戏教育

游戏设计大揭秘

暑期特训营

本次活动由“电脑游戏攻略”杂志社和“博思游戏教育”学院共同举办，主要针对广大热爱游戏的学生群体，利用暑假的空闲时间从新的角度来认识整个游戏行业。在10天的特训营行程中，大家不仅能感受象牙塔内集体生活的乐趣，还能参与国际化动漫游戏展会、聆听游戏杂志编辑讲座，参观游戏公司工作环境，更重要的是，你能通过博思游戏教育的特训课程来真正学到游戏设计和制作的专业知识，在树立正确游戏人生观的同时，还能为你将来投身游戏行业打下坚实的基础。

加入特训营，轻松愉快，度假、学习两不误！

暑假生活惊喜不断，意义非凡！

十天特训，七大收获

收获1：营服、营帽、各类精美游戏周边产品尽收囊中！

收获2：专业级WACOM数位板一块，工欲善其事必先利其器！

收获3：与电攻的小编零距离接触，发掘“编辑部的故事”！

收获4：直通中国国际动漫节/ChinaJoy，饱览美女帅哥、Cosplay、游戏精品大作！

收获5：设计大师亲传秘籍，带你走入游戏设计的殿堂，制作属于你“自己”的游戏角色！

收获6：探营游戏开发公司，探究游戏开发背后的神秘故事！

收获7：结识天下志同道合的好友伙伴，在体育、创意竞赛中一显身手！

特训营开营时间

第一期：7月3日——7月12日

第二期：7月19日——7月28日

第三期：7月28日——8月6日

特训数量	每期只设2个营，每营仅限20人
参训标准	16～24周岁，酷爱游戏的童鞋伙伴
报名专线	400-720-6969

电脑乐园 游戏攻略

博思游戏教育 BOSIGAMEEDUCATION

本次暑期特训营活动的最终解释权归“电脑游戏攻略”杂志社和“博思游戏教育”学院所有。

PCGG

电攻进我班

健康游戏

下半年 6月份-12月份

活动进行时

亲爱的同学们：

电攻进我班2012下半年度活动开始啦！我们这个活动从2010年开始已经坚持了两年了，在这两年里，我们一共寄出了上万本杂志，2000多个班级为此受惠！你们班也在其中吗？如果没有，不用急，赶快参加新一年的活动吧！本次活动从2012年6月1日开始——8月30日结束，之后将会寄出下半学期9—12月的杂志哦。

只要参与我们的活动，填写以下信息并完成本表背面的全班同学签名寄语，你就能为你们全班争取到整个下半学年的杂志订阅，完全免费的哦！（以后就不用再把自己收藏的心爱杂志带到班级里共享啦！不过千万不要在课堂上看哦，要不小心以后老师不让杂志寄进班级啦！）本次活动的最终解释权归电脑游戏攻略杂志社所有。



你和你的全班同学就能阅读到2012年新改版的精彩电攻杂志啦！

200233

立即按要求填写完整本张活动表，装入信封中邮寄至：

上海市闵行区桂平路470号14幢1F

上海编辑部

请在信封背面注明：参加电攻进我班活动！

玩手机 看杂志！

T-PC iPhone iPad Android 游戏全覆盖



活动填写表

发起人姓名：______

联系电话：______

学校名称：______

班级名称（新学年）：______

学校地址：______

______ 邮政编码：______

我班人数：男生______人，女生______人

我班游戏玩家人数：男生______人，女生______人

我班电攻购买者人数______人

我班最热门的单机游戏______

______（最多填写三款）

我班最热门的网络游戏______

______（最多填写三款）

我班最热门的手机游戏______

______（最多填写三款）

【请沿虚线剪下】

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

電攻不倒問 微信特别版

兵王内测送大奖



《兵王》由巨人网络旗下的巨贤网络研发，历时3年耗资千万。游戏是一款魔幻题材的2.5D大型角色扮演网络游戏。游戏开发团队核心成员，来自EA、育碧、完美、巨人、大宇等国内外一流游戏研发公司。游戏继承了巨人在PVP玩法内容上的爽快感，同时在画面表现上达到了一流水准。



兵王 The King of Soldier ONLINE

特等奖

iPad2 平板电脑 1个

价值：**3000元**



二等奖

兵王游戏抱枕

2个　价值：**50 元**



三等奖

兵王鼠标垫

2个　价值：**30 元**



参与奖

电攻最新杂志一本

100套　价值：**12 元**

发送微信参与抽奖

扫描二维码

按号码查找

好友的微信号/QQ号/手机号

pcgg2012

兵王 + 祝福语

1）安装并登陆腾讯微信（QQ号码可直接登录）

2）添加电攻官方微信号码（pcgg2012）

3）通过微信发送游戏名称+祝福语到电攻官方微信参与活动。（例：兵王+祝游戏内测成功！）

确认中奖后，我们会微信回复并联系你进行奖品的发送

剪角回信参与抽奖（请放入信封内邮寄）

【请沿虚线剪下】

姓名：

电话：

邮编：

地址：

祝福语：


暑假，打算怎么过？
报团出去旅游，玩过？
在家看看肥皂剧，耗过？
上网打打怪升升级，混过？
与世隔绝变宅男宅女，呆过？
快来参加游戏设计夏令营吧！
你的暑期将与以往 完全不同！
电攻-博思
暑期特训营 招生啦！
十天快乐旅程
五大惊喜活动
参加Chinajoy展会，尽享游戏饕餮盛宴！
松江大学城暑期特训营，融入上海的象牙塔生活！
参观电攻编辑部，零距离倾听小编讲座！
与游戏公司有个约会，游戏周边礼品拿到爆！
掌握游戏炫酷制作技艺，制作自己成为游戏主角！
每期仅限20人！！！
全国报名资讯电话：400-720-6969
电脑乐园 游戏攻略
博思游戏教育
BOSIGAMEEDUCATION



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

游戏娱乐第一刊
单机·网游·手游·平板·页游·桌游

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏情报



九陰真經
次世代3D武侠网游巨作
9yin.woniu.com

专题企划

三国志12
帝王速成班培训教材

单机平台

时光之刃
女战神降临?

新游大腕

真武侠 最江湖
《九阴真经》内外兼修

真武侠 最江湖
5年期待 6月开测
尊享特权礼包激活码：20120013
领取地址：9yin. woniu. com
Snail Game 游戏蜗牛 盛大游戏 双核运营

电脑乐园游戏情报
2012
网游专题：三国网游全制霸
6月号
总第6期
6月


来这里 自定义N
在这里，你就是MVP!
YOU ARE THE
NBA2K.QQ.CO
腾讯游戏
Tencent Games



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

游戏情报目录

Contents 大三国



内容标题：三国志12 帝王培训手册
地理位置：情报刊第四页

内容标题：六个三国六张脸
地理位置：情报刊第六十二页

内容标题：颠覆历史的三国动画
地理位置：攻略刊第六十二页

内容标题：三国志12：33位女将全收集篇
地理位置：攻略刊第三十六页

单机平台

04 三国志12 帝王培训手册
18 时光之刃——女战神降临？
26 雷曼
28 街霸X铁拳——时候战斗了。我们来打架吧！
30 六种捕鱼理由——捕鱼达人之航海大冒险
31 海商王3——敢不敢更纠结一点？
32 幽灵行动4：未来战士——男人必须射 第三弹

网游平台

34 八大热门类型 三国网游全制霸
40 《九阴真经》内外兼修 中国功夫的无限神奇
44 《NBA2K online》I love this game!
48 网游最前沿
56 电攻网游风云榜



移动平台

58 三国志+三国志大战+三国无双=三国征途
69 《艾诺迪亚4》测评：用RMB砸死BOSS
62 六个三国六张脸——细数手游三国
64 三国战记：天降肉包砸不死你
65 战神之怒
66 星际防御战
67 皇室的麻烦：隐秘冒险
68 三等马

网页平台

72 热血三国II:全新演绎缤纷三国
76 体验北欧浓厚的魔幻氛围
78 轻游戏
80 E网情深

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出　　版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊
文字编辑：杨晓勤 倪荣页 张开明 张贞颖
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 施凯莲 欧阳瑛
杂志发行：张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本12元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。

2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。

3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。





三國志12 帝王速成班培训教材

文：贪睡猫　编：X先生　美：哈秋



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

三国不能承受之轻

“轻”者，简单、容易也。

老实说对于《三国志12》我的期待真的是非常的大，或许说大的都有些出乎我自己的意料之外了。就在之前连续跳票的时候我翻出了过往的9、10、11分别进去重温了一下，然后坚信着让我们苦等了11年的第12代必定会重新燃起三国的战魂。不过就在进入游戏后算是让我彻底的挨了一下闷棍，先不说看上去貌似二爷在华容一刀砍死曹老板的片头，实际进入战斗画面后我简直不敢相信自己的眼睛，这是这是三国志还是大富翁？我等了这么多年的三国志新作，难道就这样成了仅仅只是一堆数字跳跃的游戏了吗？

三国英雄豪气尽 无气势



即没有操作感有没有气势的战斗实在是让我很难承认这就是正统的第十二作。

事实上这一点是最让我难以接受的，其实本作的战斗系统很大程度上借鉴了街机版的《三国志大战》，虽然新系统看起来鲜亮，但习得的可谓只有皮毛之外的东西。当两队部队战斗时只是撞在一起一点音效都没有，唯一可以让人觉得在打仗的就是两边飞速下降的数字当即就让我心中大喊——三国志亡矣。这一作一直以来广受玩家喜爱的原因之一就是战斗系统体现出的属于三国的那份气势磅礴，所谓气势磅礴并不代表大战的有多少数字，出现在地图上的有多少将领，而是一种可以让玩家真正融入战斗中的力量。过去的三国志分别用不同的方式演绎了这种感觉，而到了这样一款筹备了这么多年的12作竟然完全丧失殆尽，是妥协？是画虎不成？是江郎才尽？我想到的只有为了同步所谓的iPad而最终做出的所谓折中的方法。



感觉本作少数重点就是刘备，给刘备打翻身，不仅能力数值提升，特技也异常好用。

神州大地荡无存 无地图

首先我想说一句可能是废话的话，某猫一直不是一个对于游戏画面有要求的人，但是没有要求不代表可以随便！对于这一作地图的死亡程度完全不亚于战斗系统，色块，一片又一片的色块就是原本应该浩瀚存在的三国雄伟疆域。不管是九代、十一代的全地图模式或者十代的战略微缩图，都展现了三国战场的精细以及制作者的心意，一座座关卡，一个个重要的城池林立其中。但现在这一片片色块拼凑起来的大陆真的算得上一个令人魂牵梦绕的三国大陆吗？

有人说这一代的战略大地图只不过是简化到了过去的年代，但是你所谓的过去究竟是指哪个时候？我可以负责的说即使是《三国志3》的大地图都更加细致，简化不代表简单也不代表敷衍。而现在原本应该驰骋沙场的疆域变成了毫无意义的色块，我简直怀疑我成了一个粉刷匠。



面对这样的地图我开始还在想着怎么切换到大地图，可是系统告诉我这就是大地





过往几代不同风格的地图都有着自己可圈可点之处

鬼斧神工已不再 无内政

内政部分的简化老实说我并不觉得有什么疑惑或者稀奇，毕竟现在已经不是为一个游戏可以花费上无数时间的年代了，不过作为一款支撑历史模拟游戏我想还不至于要把这块去除吧？但是《三国志12》有内政部分吗？我想了半天还是决定将这个答案写作“无”。这一作的内政简直简化的过头了，除了要你敲房子建设和升级一下建筑以外你完全不需要做任何事情。没有了过往将城市从小城变作巨型城池，也没有了因为工作赶不上而愁眉苦脸，你现在说要做的仅仅是傻瓜操作，将一切的一切又回到了一个简单数字运作上。或许有人说简单才是现在玩家所希望的，我觉得没有说错，不过三国志系列从来就不是一个简单的游戏！也不应该是！



内政的部分老实说已经完全没有需要操心的地方了。



过往令人怀念的内政时间已经不复存在。

当然纵使我说了千坏万劣相信还是会有玩家喜欢这代的游戏，而且相信这会是以新生玩家为主的队伍，毕竟这一次的变化就是为了迎合喜欢快餐口味的玩家以及无脑化的iPad操作的作品。但是对于过去的11代来说一切已经变得没有意义，因为这是已经已经和老一代三国志系列毫无关系的新品，简化的面目全非。历经了了这么多年风格风风雨雨，创造出自身不同分支流派的这个老系列就这样大浪淘尽被iPad一刀斩于马下。

错就错在，这一作的名字刻上了正统的《三国志12》，错就错在，这是一部原本应该存在于iPad却出现在电脑上的游戏。

近代三国游戏战斗系统比较

运筹千里之外 决胜分毫之间 三国志9



实际上这一代是我个人最喜欢的一作，整个战斗方式充满了制作创意的灵性，你只能间接的去指挥一场场的战斗，在战斗前安排物件的技能和出征时间，可以说是真正意义上的从一个指挥者的远观角度审视着这场战斗。所以任何“将在外君命有所不受”的惊喜都展现了战场上事无绝对的道理，也是本作的精髓。即将小规模战斗演绎了出来，又能展现举国进军的恢弘感觉。实际上后期某个战略要地或者重要城镇的争夺会爆发出难以想像的连锁反应。虽然这一作的战斗系统还有不少细节有待改进，个人认为是最耐玩和有趣的一作。

豪杰间的战斗 三国志10



由于个人化因素的突出微缩是这一作的特点，所以战斗上相对于前几作来说都显得微观了不少。不过却一样有的精细度和耐玩性，这一作恐怕也是有着最多MOD的一代，这以特点本身相信就代表了其成功。一个武将在这片风筝大陆究竟能够做到什么地步，都从这里的战场上显现了出来。而且火计的使用更是将三国原作中那些燎原大火极尽阐述，可谓将三国人物鲜活的凝刻于战场之上。

策略的制高点 三国志11

抛开细节上的变化，实际上这一作就是将九代的即时制转变为策略的方式。兵种之间的克制、武将的技能演绎、经典传统的战旗类方式都将策略游戏的步步为营演绎得淋漓尽致。而围绕某些武将之间展开的战术或者为了争夺某地进行的各类战备建设或者埋设陷阱都是令人觉得策略为王的地方，而且武将本身设置的属性成长方式也有着随着战斗慢慢变强的感觉。虽然我不是特别喜欢这一作，不过从玩家的反应来看无疑是成功的一作。



妥协之下的牺牲品 三国志12

众所周知这一代为了能够妥协于iPad进行了相当程度的修改，可以说是又创造了一种新的战斗方式，不过这种软绵无力的战场……好吧，我是真的想要在游戏中找到他的优点，不过最后绞尽脑汁也只能想出一个即使后期打起仗来也很快的特点（编吐槽：移动游戏适合卫生间节奏，必须快）。从开始的小打小闹到最后所谓的倾国之兵也只是在部队的数字后面加上一个“0”，操作上也可谓极尽简化，除了移动……就没有其他的了，由于电脑有限的AI，战术地图也只有路远点和近点的区别，实在是没有更多……如果是这是一款外传作品，或者其他名字的游戏或许我会乐意接受，不过结果对我们双方来说都是一个不怎么美丽的误会……





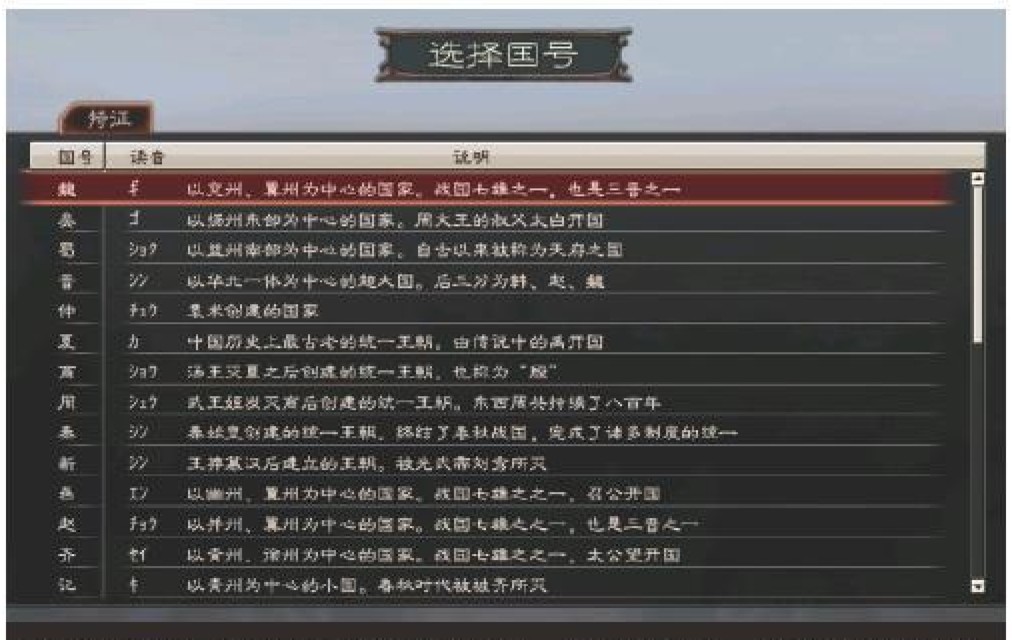
帝王培训之用将之道

编：X先生　美：哈秋

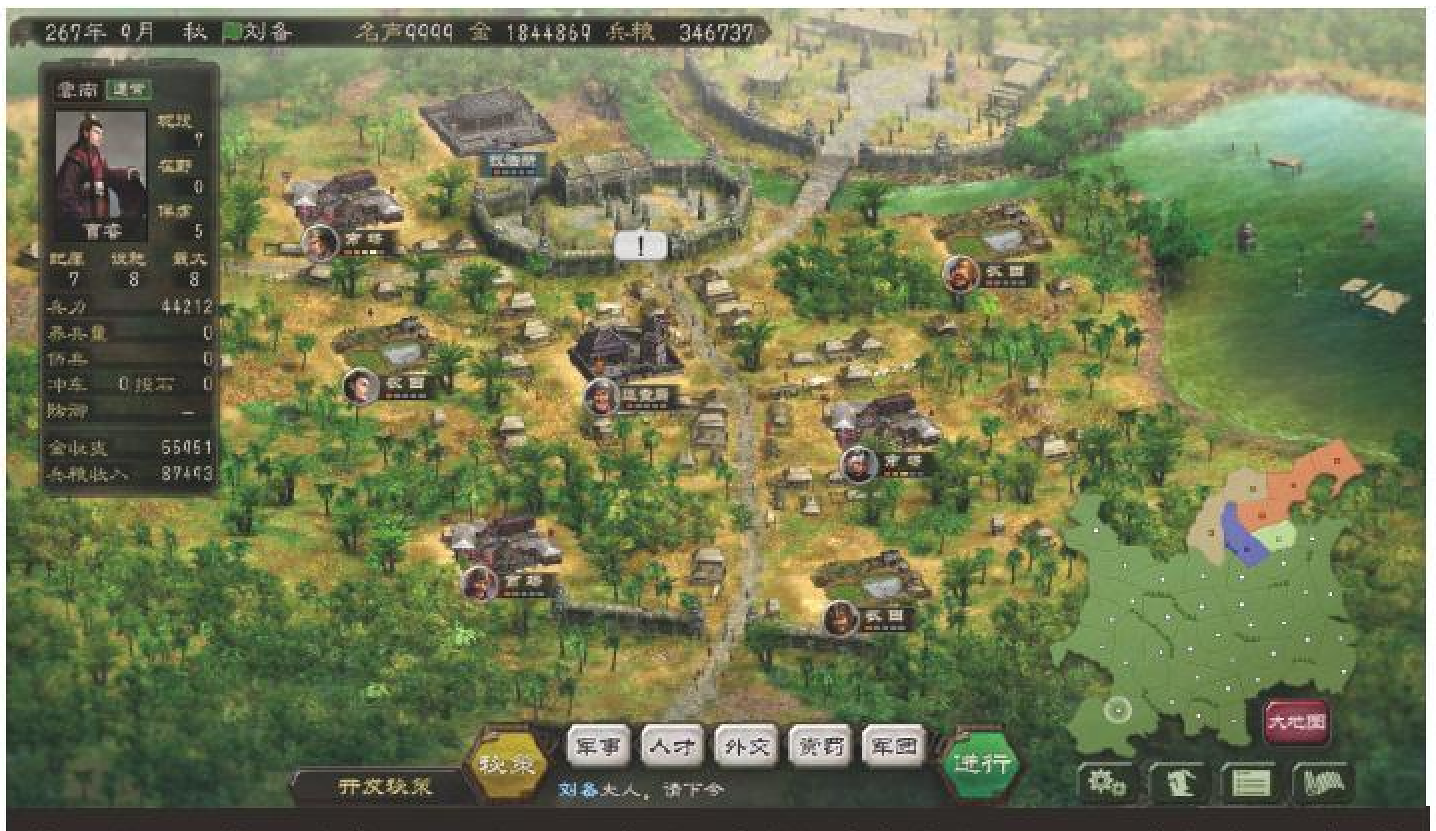
三国志12上市之后，被各方吐槽制作低劣。很多曾经的粉丝都表示很难接受这一代的变化。不少人当天就删了游戏。剩下没有删游戏的那部分人，一边骂一边玩，渐渐的倒也发现了不少乐趣。

比如说，本作的内政部分虽然已经被阉割的不像话，但战斗系统的内容倒还算丰富。三国12的武将“数量很多”。有些武将强大到像上帝一样；有些武将值得您一辈子疼爱；也有些武将朴实无华，适合种地。

没删除游戏的玩家一定能体会到捕捉和收集这些武将的乐趣——仿佛是在玩宠物小精灵一样。做皇帝不需要会算账、不需要懂工程、不需要善种地；做皇帝只要会用人就行了。玩三国12，说到根本就是在玩人。这篇文章将会详细的介绍三国武将在战斗方面的细节，希望对有妄图称帝的玩家有帮助。



提升基本属性的方式有很多种。赏赐宝物、日常工作锻炼、战斗领悟、完成请愿和加官晋爵都可以提升属性。当势力的声望提高时，可以授予的官位也会变多，整体的战斗实力就增强了。



有人说三国志12的种田还不如网页游戏；我觉得当皇帝的人不要太在意这些小细节。

基础属性

统率：决定部队攻击力，防御力，破坏力。统率也决定出征能指挥的最大兵力（统率/5取整×500+5000+官职兵力）。官职和势力的声望有关。统率超过90以上，开局获得20%速度加成，持续50秒。统率超过100以上，部队获得底力效果，在人员严重受损（小于25%）时防御+50。

武力：武力差值决定部分战法伤害（比如大打击）。武力超过90以上，每2次特殊攻击附加一次30%威力的追击。武力超过100以上，每次特殊攻击附加一次30%威力的追击。武力值也决定单挑时双方的牌面。

智力：智力差值决定部分战法威力（比如火计），视野范围，范围强化、弱化技能持续时间，动摇挑拨的持续时间（攻防都算）。智力超过90以上开局视野大大增加50秒。智力超过100以上，使用战法后立即回复1指挥点数。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

基础属性是强力武将的根基。总的来说：部队的质量主要以统率决定。武力和智力在技能上有更多帮助。由于很多技能都是以90和100为分界线。所以“请愿培养”，可以优先照顾那些拥有89、99的这些临界数值的武将。一般而言，智力到100比武力到100的更有价值。另外考虑到封官进爵的原因，不少官位可以加武力和统率，所以平时培养一般是智力优先。

兵科相克

枪兵：攻击10，破坏18，防御10，机动14，射程6。枪兵能对骑兵发动奋迅特殊攻击。6的射程允许他们从城墙上往城墙下扔石头。枪兵的破坏力较高，而且可以在技法所里升级破坏。但是由于被弓箭兵克制，所以用来攻城的话可以说是有利有弊。机动全兵种最差，但可以粘人，保护自己的后排不被骑兵切。

骑兵：攻击10，破坏13，防御10，机动18，射程0。骑兵能对弓兵发动突击特殊攻击。骑兵的最大优势就是机动。在技法所里还能进一步升级机动，配合主动和被动技能可以跑得飞快。骑兵是游走和偷袭的主力。因为不会受到城墙上弓箭兵的特殊攻击，攻城也有一定优势。

弓兵：攻击8，破坏10，防御10，机动15，射程12。弓兵能对枪兵发动猛射特殊攻击。弓兵的特色是射程远，守城佳，但是被黏时（近战），伤害降低。



每次出战援军和正规军加起来一共10组，一个城中最多出兵6队人。所以可以是4+6；5+5或者6+4的任意组合。场上一共有3类基础兵种，称为兵科。出征时搭配好自己的队伍组成是成功的一半。

骑兵、枪兵、弓兵。他们之间的关系是骑兵克弓兵、弓兵克枪兵、枪兵克骑兵。

这种相克，体现在“特殊攻击”的触发上。连续攻击被克的目标，就会触发一次“特殊攻击”。双方兵力值和释放者的武力决定特殊攻击的伤害。

骑兵会在29下普攻时出提示，31下普攻时出特攻伤害。枪兵在45下普攻时出提示，47下普攻时出特攻伤害。弓兵在45下普攻时出提示，47下普攻时出特攻伤害。普攻的计数器在部队转换目标时重置。所以在走位时经常调换目标是一个坏习惯。

武将所属的兵科是天生的、固定的。例如张飞就是枪兵，关羽就是骑兵，这个变不了。只有投石车和冲车是可以配备给武将，如果你有冲车、投石之类的攻城器，在出征时可以选择某个武将操纵这件武器。他就变成了攻城单位。



在技法所里研究的各兵种攻防科技有自己的偏向。骑兵额外升级机动；枪兵额外升级破坏；弓兵额外升级射程。

战斗型特技

三国志12中的物将特技分为内政特技和战斗特技两种。内政特技是后方生产管理领导的好把式。战斗型的特技则是相当于武将在战场上的被动技能。这些特技大多数是武将天生就有的。另外，也可以通过赏赐宝物或者情愿培养习得。

豪杰：可以对同兵科的兵种发动特殊攻击。这个技能的价值有两方面。一是野外游走的骑兵在对抗时能有一定优势；二是团战时集火秒杀对方主力。

带豪杰技能的宝贝有：


斩蛇之剑 武力+10


青龙偃月刀 武力+6


丈八蛇矛 武力+6

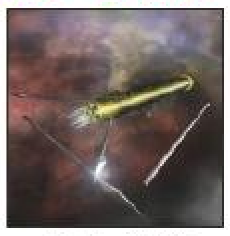

方天画戟 武力+8

陈情任务：“夺回孩子”也能学会。

一骑：单挑时更容易出现必杀和反击。只为单挑的强力技能，基本上每个猛男都需要，为了拉风也需要。

带一骑技能的宝贝有：


雌雄对剑 武力+5


梅花袖箭 武力+2


袖箭 武力+1

陈情任务：“打虎”也能学会。

神速：部队机动能力上升。任谁都需要。

带神速技能的宝贝有：


赤兔（马）


四轮车（马）


山海经 智力+1

陈情任务：“捕获盗贼”也能学会。

水练：减小地形带来的机动能力下降效果。对骑兵偷营或者是弓兵风筝有一定作用，但受地图限制较大。

带水练技能的宝贝有：


的卢（马）


古锭刀 武力+5


吴越春秋 政治+2

陈情任务：“巨船搁浅”也能学会。

远射：弓箭兵科的必学特技。配合武将的主动技（远猛射、弓军强射）和高等级的技法（弓兵射程），可以让弓兵的射程接近大半个屏幕。只要做好视野和前排，将会是非常恐怖的输出。

带远射技能的宝贝有：


黄爪飞电（马）


貊弓 武力+1


李广之弓 武力+4


养由基之弓 武力+4

陈情任务：“收集羽毛”也能学会。

冷静：动摇的影响减小。普通动摇为攻击力、防御力、破坏力-50%（统称战斗力-50%）。有的武将变为冷静-30%。效果并不明显。

带冷静技能的宝贝有：


七星宝刀
武力+7


孙膑兵法
统率+5


六韬
统率+8


周书阴符
政治+2


诗经
智力+7

陈情任务：“仲裁争议”也能学会。

军师：战斗秘策持续时间+15秒。非战斗状态在计略府安排军师可以降低周围敌城防御。

带军师技能的宝贝有：


孟德新书
统率+2


尉缭子
统率+5


吴子
统率+6


司马法
统率+7


三略
统率+8


战国策
政治+3



鬼谋：战斗开局变伏兵，也就是给了一次先手的机会。是一个可侦查、可偷袭的强力技能。非战斗状态在计略府可以抵消敌人的“军师”技能，还能偷取敌人的攻城武器。最强被动。

带鬼谋技能的宝贝有：


兵书二十四篇
统率+2


孙子兵法
统率+10


易经
智力+6


太平要术
智力+2


遁甲天书
智力+3

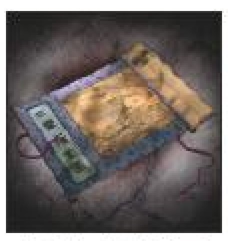
陈情任务：“参拜灵山”也能学会。

攻城：增加对城门和大本营的伤害，故名思议，一个攻城的好技能。带有这个被动技能的骑兵就是俗称的拆迁大队长。

带攻城技能的宝贝有：


墨子
统率+4


春秋左氏传
政治+5


平蛮指掌图
统率+1


西蜀地形图
统率+1

陈情任务：“修复城墙”也能学会。

兵器：攻城武器的攻防和破坏力上升。研发制造攻城武器的科技也需要有这个特技的武将支持。但由于“鬼谋”可以直接偷人家的……所以，不一定要亲自造攻城武器。

带兵器技能的宝贝有：


铜马车
（宝物）


铜马
（宝物）

陈情任务：“代笔设计图”也能学会。

兵心：“兵心”这个技能虽然被算在内政型的特技，但其实它对战斗也有帮助。前线的将领如果有兵心技能，就可以在兵营中更快地恢复伤兵。这个技能在两方面实力相近，打消耗战的时候会带来优势。特别是如果您攻下了对面的城池，可以俘获对面的大量伤兵，在城中把这些伤兵养好了，就是一笔额外的战斗力。

带兵心技能的宝贝有：


白龙（马）


倚天剑
武力+6


韩非子
政治+10





宝物带被动技能，所以只要你把所有鸡蛋放在一个篮子里，就能打造出全才型的武将。





攻城和兵器两个被动技能对破坏力的调整并不如想象中的那么大。同样携带投石车，既没有攻城也没有兵器的甘宁可以有74的破坏力，而攻城兵器的蒋琬只不过44的破坏力。



战斗核心——战法

单体强化战法 ▶▶▶▶▶ 战法：自身强化篇

名称	效果	消耗
攻击强化：	攻击+30	2
防御强化：	防御+30	2
攻城强化：	破坏+20	2
射程强化：	射程上升，攻击+10	2
索敌：	视野上升+20%速度	2
速攻：	速度+50%	2
伏兵：	进入伏兵状态	3
伏兵神速：	攻击+30速度+50%，变伏兵	4
老当益壮：	攻击+10防御+10破坏+10	4
突破：	攻击+50破坏+25速度+50%	4
猛攻：	攻击+60破坏+30	4
攻防一体：	攻击+40防御+40武力+30知力+30	4
刚勇：	攻击+100武力+30，回复挑拨动摇	5
铁壁：	防御+125武力+10	5
远猛射：	攻击+40，视野和射程上升，对全兵科发动特攻	5
单骑驱：	攻击+50防御+30速度+50%	5
强袭：	攻击+80速度+50%，对全兵科发动特攻	5
千里行：	攻击+100破坏+30武力+30，对全兵科发动特攻	6
万人敌：	攻击+100防御+50武力+30，对全兵科发动特攻	6

注：对战版和单机版的效果略有不同。





单骑驱、千里行、万人敌这三个是赵云、关羽、张飞的特殊技能。不多说，神技。



高顺



★★★★★ 突破：这个技能可以短时间提升速度，破坏和攻击力的提升也非常明显，同时消耗较低。无论是枪兵还是骑兵拥有都大有裨益。如果配合上被动技能“攻城”，在偷大本营的时候特别有用。

代表武将	能力				兵科	被动
高顺	85	86	60	46	骑兵	神速 冷静 攻城
纪灵	78	83	51	48	枪兵	一骑 神速 攻城
文丑	89	93	47	34	骑兵	豪杰 一骑 攻城
凌统	77	89	60	40	骑兵	一骑 水练 攻城
蒙恬	87	86	71	61	骑兵	一骑 攻城
山県昌景（日）	84	89	65	59	骑兵	一骑 神速 攻城

★★★★★ 伏兵神速：没有什么比隐身且加速且带打晕技能更加变态的技能。骑兵有这技能可以突袭；枪兵有这技能可以埋伏。“伏兵”是伏兵神速的简化版，虽然不带攻击和加速效果，但也一样强力。弓兵大多只有伏兵特技，足够他们风筝一轮。

代表武将	能力				兵科	被动
邓艾	93	87	89	81	枪兵	一骑 神速 攻城 军师
夏侯霸	79	84	77	55	骑兵	神速
羊祜	90	64	84	87	弓兵	水练 远射 冷静 军师
李典	78	77	79	74	弓兵	远射 兵器
真田幸村（日）	94	97	85	32	骑兵	豪杰 一骑 神速

★★★★ 强袭：一个可以和名将单体特殊技能媲美的大众技能。有人认为比单骑驱还更强一点。对全兵科特殊攻击在落单对拼的时候非常有效，增加移动速度又能带动战场节奏。弓兵有强袭，就可以在守城时对骑兵发动特殊攻击，造成很大伤害。

代表武将	能力				兵科	被动
张辽	95	92	78	58	骑兵	豪杰 一骑 神速
徐盛	86	81	78	65	弓兵	水练 远射
孙策	96	92	74	70	枪兵	豪杰 一骑 神速 水练
马超	96	92	74	70	骑兵	豪杰 一骑 神速
白起	100	88	70	14	弓兵	豪杰 神速 远射 攻城

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

★★★★ 铁壁：全场最高防御技能。最大用处是卡位和攻城时吸收伤害。带这个技能中最强的武将是曹仁，属性高，有“兵器”被动技能，还是骑兵，即时没有攻城器也可以直接攻城吸引火力。带远射兵器冷静的弓兵郝昭用投石车攻城也非常不错。

代表武将	能力				兵科	被动
曹仁	89	86	62	46	骑兵	兵器
郝昭	86	79	78	62	弓兵	远射 兵器 冷静
周泰	84	91	48	38	枪兵	豪杰 一骑 水练
岛左近（日）	86	91	70	37	骑兵	一骑 神速 军师
立花宗茂（日）	91	89	64	56	弓兵	豪杰 神速 远射

★★★★ 刚勇：这个技能增加的攻击力非常可观，而且可以恢复动摇状态，是站桩输出的好技能。

代表武将	能力				兵科	被动
太史慈	90	93	69	58	弓兵	豪杰 一骑 远射
曹彰	82	90	40	35	骑兵	一骑
华雄	88	92	61	40	枪兵	豪杰 一骑 攻城
英布（隐）	82	96	53	33	枪兵	豪杰 一骑
柿崎景家（日）	86	91	24	60	弓兵	豪杰 一骑

★★★ 远猛射：单独来看属性并不出挑，但是若配合武将的远射被动技能和弓箭兵的技法升级，将会产生质变。横跨半个屏幕的射程可以让敌人感觉你是在放导弹。

代表武将	能力				兵科	被动
夏侯渊	90	91	68	61	弓兵	豪杰 神速 远射
张任	84	84	78	59	弓兵	远射
霍去病（隐）	91	93	42	16	弓兵	豪杰 一骑 神速 远射
铃木重秀（日）	91	94	88	24	弓兵	豪杰 神速 水练 远射


夏侯渊




本作中的全体强化战法普遍强于单体战法。当然也需要更多的消耗。一直全部群体战法的队伍可能会出现没魔放技能的惨剧。





全体强化战法

名称	效果	消耗
武力上升：	武力+15	2
智力上升：	智力+15	2
镇静：	回复动摇	3
全军索敌：	视野上升，速度+20%	3
全军速攻：	速度+50%	4
全军远射：	弓兵+10攻击，弓兵和投石射程提高	3
枪攻击强化：	枪兵+40攻击	4
马攻击强化：	骑兵+40攻击	4
弓攻击强化：	弓兵+40攻击	4
枪防御强化：	枪兵+40防御	4
马防御强化：	骑兵+40防御	4
弓防御强化：	弓兵+40防御	4
总奋迅：	枪全兵科特殊攻击	5
总猛射：	弓全兵科特殊攻击	5
总突击：	骑全兵科特殊攻击	5
全体攻击强化：	攻击 +40	6
全体防御强化：	防御+40	6
全体攻城强化：	破坏 +15	6
枪军坚守：	防御+50武力+10知力+10	6
弓军强射：	攻击+10防御+50，视野射程提升	6
骑军神速：	攻击+60速度+50%	7
全军兵击：	全兵科特殊攻击	7
全军猛攻：	攻击+50破坏+20	7
魏武之强：	攻+30防+30武+10智+10	7
速战固守：	防+80武+20智+20，速度+50%`	7
全军防护：	防+80，视野提升，回复动摇	7
义勇兵：	攻+30防+30，回复伤兵	8
八卦阵法：	攻+30防+30破坏+30，范围伏兵	8

注：对战版和单机版的效果略有不同。BUFF，持续时间和释放者智力有关。

★★★★★ 义勇兵：刘备的招牌技能。恢复伤兵而不是增加兵力，所以是一个后手技能。用得好可以逆转翻盘。不过，群体回复不如群体伤害来得实用，群体回复只有在我方平均受到伤害时才能发挥最大效果。如果只有一支部队受到重创，其他部队都没什么损伤时，使用义勇兵就比较尴尬。另外刘备的天生智力不高，不容易出100以上智力恢复指挥的特效。

代表武将	能力				兵科	被动
刘备	81	77	78	80	枪兵	神速
刘邦（隐）	87	70	59	83	弓兵	神速 水练 远射
岳飞（隐）	99	91	86	31	骑兵	豪杰 一骑 神速 鬼谋


司马懿

★★★★★ 八卦阵法：全友军伏兵，攻击力提高。唯一的弱点是在操作上需要留意，同时镇静武将可以恢复你的动摇状态。

代表武将	能力				兵科	被动
诸葛亮	98	38	100	95	弓兵	水练 兵器 冷静 军师 鬼谋

★★★★★ 魏武之强/速战固守：这两个战法的价值相当。速战固守在攻城时强；其他情况下则是魏武之强更厉害。两者的最大价值是可以提升队友能力，让队友的能力超过90和100之类的门槛，产生质变。拥有这两个技能的武将曹操和司马懿个人能力和被动技能也都是非常强力。稍微培养一下，智力就能过百，释放技能还能恢复指挥点。

代表武将	能力				兵科	被动
曹操	99	72	91	94	骑兵	神速 攻城 兵器 军师 鬼谋
司马懿	98	63	98	93	骑兵	神速 攻城 军师 鬼谋
羽柴秀吉（日）	83	68	89	97	枪兵	神速 水练 攻城


鲁肃


张郃

★★★★ 镇静：恢复动摇状态。能克制对面的各种强力技能，在队伍中带一个镇静是稳妥的选择。

代表武将	能力				兵科	被动
鲁肃	84	56	92	90	骑兵	水练 攻城 军师
蒋琬	78	34	84	93	弓兵	攻城 兵器 军师
岛津义久（日）	84	52	80	91	弓兵	水练

★★★★ 全军猛攻：团体增加的攻击力非常高，破坏力也十分可观。有这个技能的武将被当作战斗核心。例如董卓，就常被选为“骑兵拆迁队”的带队者；而神速+攻城+兵器+水练的枪兵杜预也是爆发拆老家的一把好手。

代表武将	能力				兵科	被动
董卓	85	87	73	59	骑兵	豪杰 神速
杜预	84	30	85	80	枪兵	神速 水练 攻城 兵器
孙坚	94	90	79	73	枪兵	豪杰 一骑 神速 水练
郭嘉	88	15	96	84	骑兵	神速 冷静 军师 鬼谋
乐毅（隐）	98	75	92	91	枪兵	神速 攻城 冷静 军师
伊达政宗（日）	92	81	88	89	骑兵	神速 兵器
岛津家久（日）	92	77	82	50	弓兵	水练 远射 兵器 冷静

★★★ 枪军坚守：一个弱化版的防御技能，是枪兵这个兵种为数不多的优势之一。比其他范围强化防御技能常见，有一定实用性。

代表武将	能力				兵科	被动
张郃	89	89	73	57	枪兵	豪杰 一骑 神速 攻城
朱桓	84	82	77	56	枪兵	一骑 水练 兵器
德川家康（日）	92	82	90	96	枪兵	兵器 军师
北条氏康（日）	92	74	90	98	枪兵	冷静 军师





范围DEBUFF战法 ▶▶▶▶▶

名称	效果	消耗
武力低下	武力-30	2
智力低下	智力-30	2
射程弱化	攻击-10弓兵和投石车射程下降	2
文武低下	统率-10武-20智-20	3
奋迅封印	敌兵不能奋迅	3
猛射封印	敌兵不能猛射	3
突击封印	敌兵不能突击	3
挑拨	嘲讽范围敌军	4
破坏力弱化	破坏力-20	4
攻击弱化	攻击-50	5
防御弱化	防御-50	5
机动弱化	敌兵机动下降	5
虚诱掩杀	嘲讽范围敌军，攻击-70	7
美女连环	敌军机动力下降，武力-50	7
连环计	敌军机动力下降，智力-50	7



在即时战略的战场上，势力可以发动秘策帮助战斗，简单理解就是“大招”。和武将有关的最重要的秘策是“禁归之策”，将对方打退散后使用禁归可以俘虏武将。



★★★★ 虚诱掩杀：全场攻击力下降最实用技能，还带嘲讽。拥有这个技能的武将中，最强力的当属贾诩。他是骑兵兵科，带攻城被动，在攻城战时可以很好地吸引火力，吸收伤害，几乎达到神将级别。这个战法也可以配合机动力下降、攻击力弱化、冲车等，操作好的话很无解。

代表武将	能力				兵科	被动	
贾诩	88	48	97	85	骑兵	攻城	冷静 军师 鬼谋

★★★ 破坏力弱化：降低对面破坏的技能，虽然不很强力，但比较独特。守城用，弓兵带更好。

代表武将	能力				兵科	被动	
孙桓	82	73	76	68	弓兵	水练	远射

直接伤害战法 ▶▶▶▶▶

名称	效果	消耗
大打击	对范围内敌军造成武力差伤害	7
火计	对范围内敌军造成智力差伤害	7
里应外合	对范围内敌军造成智力差伤害，攻-20，防-20，破-20	7
人中吕布	对范围内敌军造成武力差伤害，并造成动摇效果	8
神火计	对范围内敌军造成智力差伤害，攻击-50，防-50	8

（神技）神火计：这个技能恐怕是三国志12最强力技能。它的伤害公式是

伤害 = 300+100×（出征时所带初始兵力/1000） ×(1+(使用者智力力—目标智力)/100)。若目标智力高于使用者智力，则造成300+100×（出征时所带初始兵力/1000）点伤害。对城墙上的目标造成的伤害减少大约30%～40%

代表武将	能力				兵科	被动
周瑜	95	71	96	86	弓兵	水练 远射 军师 鬼谋
吴起（隐）	97	66	95	96	枪兵	水练 攻城 军师 鬼谋
真田昌幸（日）	93	71	94	87	枪兵	神速 水练 冷静 军师



周瑜的属性和被动都是顶尖的特技。唯一要注意到就是记得给他一个“寿命延长”效果的宝物，要不然早年夭折就没得玩了。



贾诩

仔细看上面的公式就会发现，虽然技能描述上写造成智力差的伤害，但其实智力对最终伤害的影响是很小的。出征时的带兵数量才是关键。所以如果您同时有降低智力的“连环计”和神火计，请直接释放两次神火，收益更大。攻击-50防御-50两次的DEBUFF也非常实用。短时间内连续释放神火计可以造成伤害，但DEBUFF效果不叠加，时间延长。

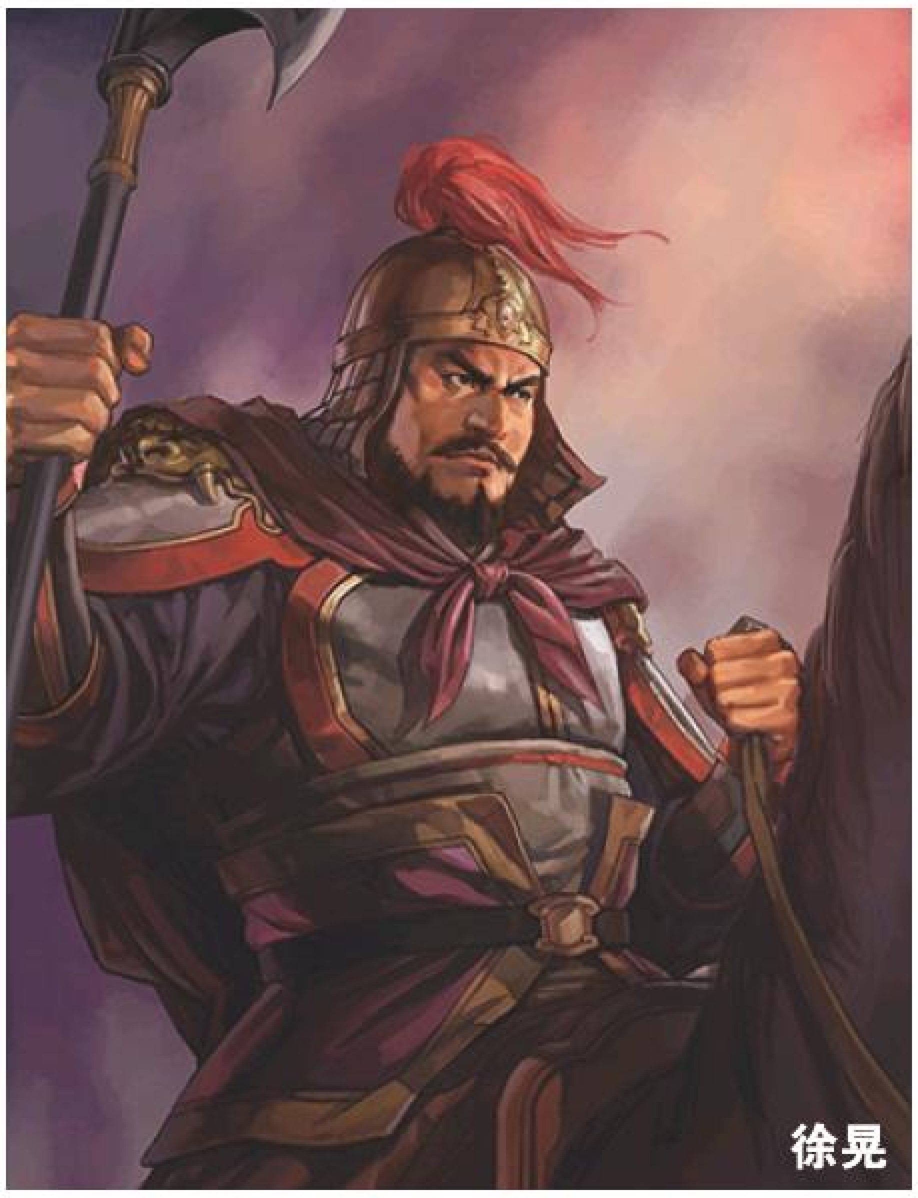
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

（神技）人中吕布：武力版的神火计。造成动摇效果不仅减低属性，而且可以让对方在动摇中释放不了特殊攻击。但是动摇状态会被“镇静”反制。

代表武将	能力					兵科	被动
吕布	97	100	26	13	骑兵	豪杰	一骑 神速 攻城



强归强，布哥哥的智商是硬伤。



徐晃



陆逊

★★★★★ 里应外合：伤害弱化版神火计，有这个技能的武将个人能力都不出挑。好在减低破坏在守城有用。

代表武将	能力				兵科	被动
李儒	61	26	93	75	弓兵	军师 鬼谋
陈登	79	64	81	80	骑兵	攻城
孟达	75	73	75	66	弓兵	

★★★★★ 大打击：伤害弱化版人中吕布。不带DEBUFF。依然是战斗中实用的好技能。比较常见。

代表武将	能力				兵科	被动
徐晃	91	90	78	48	骑兵	豪杰 一骑 神速 攻城

★★★★★ 火计：伤害弱化版神火计。不带DEBUFF。依然是战斗中实用的好技能。比较常见

代表武将	能力				兵科	被动
陆逊	94	69	95	87	弓兵	水练 攻城 冷静



完成一次统一后，可以进行隐藏的乱入副本，使用一些穿越的（日）武将。另一些隐藏武将则是完成一定成就后解锁。



滚滚长江东逝水，古往今来，青竹卷上不知记载了多少可歌可泣的壮丽战争。帝王也是从一场场战斗，一座座城池成长起来的。有了名将名帅，更要学习实战指挥的技巧。本文主要为大家介绍一种能够以弱胜强、以少胜多的攻城战法。

帝王培训之攻城实战

文：贤者的恋爱　编：X先生　美：哈秋

2008 没错我们就是蹂躏电脑

以一场普通的PVE攻城为例，电脑难度设为最高。前期集结兵力，召集人才，准备攻城，研发秘策等准备工作按下不表。由于其他城市都需要部署留守部队，故前线军队兵力可能比对方少（好吧，其实是为了装哔，故意以少打多。）虽然本势力将领能力出众，但想要战胜几乎两倍于己的敌人，即便是在平原上野战，恐怕也是相当困难的，更何况敌方还有一座固若金汤的城池呢。但我们偏偏就是要迎难而上，化不可能为可能——这才是男人的浪漫嘛！



战法第一步：让城池化作他们的坟墓！

攻城难，守城易，这是天经地义的事。在三国志12里，枪兵守军可以在城楼上对胆敢靠近城门的攻城部队投掷巨石，弓箭部队则更可以在城楼上对敌人造成重创。这样攻城一方在突破城门的过程中往往就要损失大量的兵力。但是笔者发现，即便是最高难度的电脑，也还是会有一些致命的AI缺陷——比如电脑的部队并不会一直驻守在城楼上，而仅是当我们攻击城门的时候，他们才会匆匆登上城楼……这样一来就给了我们无伤破城的良机！而与此同时，这一代中某些将领的技能，其作用可以在攻城战中发挥到极致——没错，正是那些技能力差直接给予敌方伤害的AOE技能！拥有这些技能的武将并不算少，若能善加利用，便可以使得那座城池反过来成为守城方的累赘和坟墓。下面就来简要说说这种攻城战法的战斗流程。

战斗开始，首先第一时间派骑兵部队四散去占领采配点。随后让拥有AOE技能的将领单独领兵攻打一城门，主力部队在其后待命——这是为了避免受到敌方将领范围技能的影响，在面对单独部队的时候，电脑是不会放Debuff和AOE的哟！如果是双城门的地图，另外再分一队人马驻扎在另一扇城门附近，防止城内部队溜出来偷袭我方大本营。收集采配点的骑兵也可以在野外要道埋伏守。

出手时应注意攻城部队攻打城门时的站位。让部队在城门的一侧攻打，且跟城门保持最远距离，使部队刚好能够攻击到城门即可。不一会，敌军就会登上城楼——先别急着撤退！这时候我们要赶紧暂停，然后发动伤害技能。技能用完，再撤不迟，只要稍稍熟悉，就能够每次都毫发无伤地撤退到安全地带。然后等采配点恢复到5、6点时，再重复以上的过程即可。



在城门的侧面发起进攻，敌人登上城楼的时施放AOE技能由于电脑的部队往往会扎堆出现，所以我们一个技能便可以伤害到他们的多支部队。比如在这场战斗中，电脑一开始派3队人马登楼，这样我们的大将徐晃一个技能便可以消耗掉对面1400多人；从第二次开始，电脑更是将所有近战部队统统拉上城楼，于是我们一个"大打击"便可以消灭多达2500余人——攻城方毫发未伤，守城方却屡遭重创！



敌人扎堆出现，受到AOE技能的重创。

战法第二步：调虎离山！

虽然用AOE技能无伤消耗电脑的兵力是一件非常欢乐的事，但是由于战斗时间有限，所以我们不得不提前发起进攻。大约在左上倒计时剩余500秒左右的时候，就可以让主力与攻城部队会合，开始专注于破城了。

既然我们的主要目标变成了击破城门，那么我们最不希望看到的就是城楼上出现敌人的弓箭部队了。如果是双城门地图，我们就可以使用调虎离山之计。还记得我们之前派到附近的别动队吗？没错，我们正是要利用这支部队，来行一个声东击西、调虎离山之计！



破城的那一刻，我方未损一兵一卒，守军却已有三队人马见红。



从侧面对城门的发起佯攻，吸引敌人的部队；一旦敌人出现，立刻迅速撤离。游戏的后期，如果有了高等级的投石车，配合射程技能，一样可以勾引出敌人的部队出城迎战。

具体的操作流程其实也很简单。首先让别动队佯攻一侧城门——同样要注意站位，尽量从距离第二城门更远的一侧发动攻击，这样可以让守城部队绕一个大远路。当守城部队冒头时，佯攻部队赶紧撤退，同时主力部队开始猛攻第二城门，有什么能增加破坏力的技能也全开吧！当电脑傻呵呵的再从别处的城楼下来，赶过来补位，城门的耐久早已被砍掉了大半。此时我们悠然地指挥主力后撤，再让别动队进行佯攻……只需如此往复2-3次，那扇坚不可摧的城门就被我们攻破了！随着"突破城门"动画的播放，我们发现，攻城的军队竟未损一兵一卒，而守军此时的兵力却只剩下一半人不到了……

战法第三步：各个击破！

突破了城门，我们离胜利就只有一步之遥了。这时一定不要冲动，入城后最好先让部队原地待命。弓箭部队在城内的射程是非常远的，他们会自动向敌军攻击，将那些本应当据守在桥头的守军勾引过来。此时我们会发现，由于我军并未深入，所以电脑也不会将所有部队派到第一线——它竟然还分兵留守大本营呢！这样一来，正面与我

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

们交战的敌军就只剩下了“一小撮人”，而我们又有采配点优势，可以更频繁地使用武将技，很快敌军就全部溃败了。剩下一座大本营和残部，我们当然是怎么打怎么有，随意碾压过去就行了。



不要孤军深入，而是在城门附近勾引敌军，电脑便会傻傻地分兵据守大本营。

战果与结语



是役，我军死伤是对面的六分之一。此外当然也少不了粮草和俘虏……这样的战果还是比较能够令人满意的。

对军事家来说，以多欺少的人海围剿战术或许是最稳妥、也是最实用的战法，但对于后世史家与坊间百姓来说，这样的战争却没有太多的故事可讲，这样的历史也总令人觉得不够激荡。而如今，我们也可以在游戏中，自己来创造一段力挽狂澜、跌宕起伏的华美历史篇章了！











本教材只是记载了在某块地图上蹂躏电脑的一点小诀窍。相信各位帝王玩家都能举一反三，融会贯通。其实三国志12的对战地图有好多版本。每块地图的防御结构都有自己特点。玩家可以在游戏中摸索出实用的小技巧。守城的战斗和攻城的战斗正好相反，别犯同样的错误就是了。

编：阿宅　美：grass



时光之刃
女战神降临?

综合评分	7.7
画面	9
音效	7
剧情	6
操作	9
推荐人群	
讨厌解谜的玩家	

《时光之刃》是由Gaijin Entertainmnet制作、Konami发行的动作冒险类游戏，该游戏于2012年4月18日发行，其主角是Ayumi，为一位使用枪剑作战的财宝猎人。在本作中，Ayumi将继续她的冒险，但却因为寻宝而来到了异世界。



女猪脚各种动作招式跟战神如出一辙，虽说故事情节有点简单，但画面却很华丽，操作感也很流畅。本来只是做一个简单的体验，但是女猪脚实在迷人，控御姐的阿宅一不小心沉迷之后通了一周目，就在此做一个简单的经验介绍吧。

操作

WASD移动、空格跳跃、Alt走路、Shift滑行、E道具使用、F射击模式、Tab时间回流。



鼠标左键刀剑攻击、右键踢腿攻击、中建锁定空中目标。

C键通过罗盘需找宝箱以及寻路，当周围有宝箱时女猪脚腰部会发光，红色指针代表宝箱方位，绿色代表目的地方向。









祭坛是学习技能和魔法的地方，数字123键魔法分冰火冲击三大类。



射击时按F，转变为TPS模式，左键射击，按住右键放大，R换弹夹。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

各关卡小提示

第一章



小怪很简单。打BOSS时，按住滚轮瞄准双臂，Shift飞上去，击破双手后打几下就过关了。最后，会第一次让玩家运用时光倒流技能，利用分身启动传送机。

第二章





桥上的死胖子BOSS也没有什么难度，掌握规律躲开火焰AOE慢慢磨血、或者开分身RUSH。

要注意的是，有个怪是根本打不过的，而且被抓住后会被很邪恶的攻击，用时光回转功能，让它攻击分身，用枪打破后方的物品闪人。

第三章

用Shift冲刺快速贴近击杀人类枪手，他威力很大，女猪脚脆皮很容易死。随后会遇到和第二关一样的“强吻哥”，用时光回转，分身吸引他的注意力，赶紧去开门逃走即可。

城墙上的枪手建议躲在洞口附近打，作为掩体，同时还要躲避手榴弹，伤血很多。随后的大门用分身去开即可。



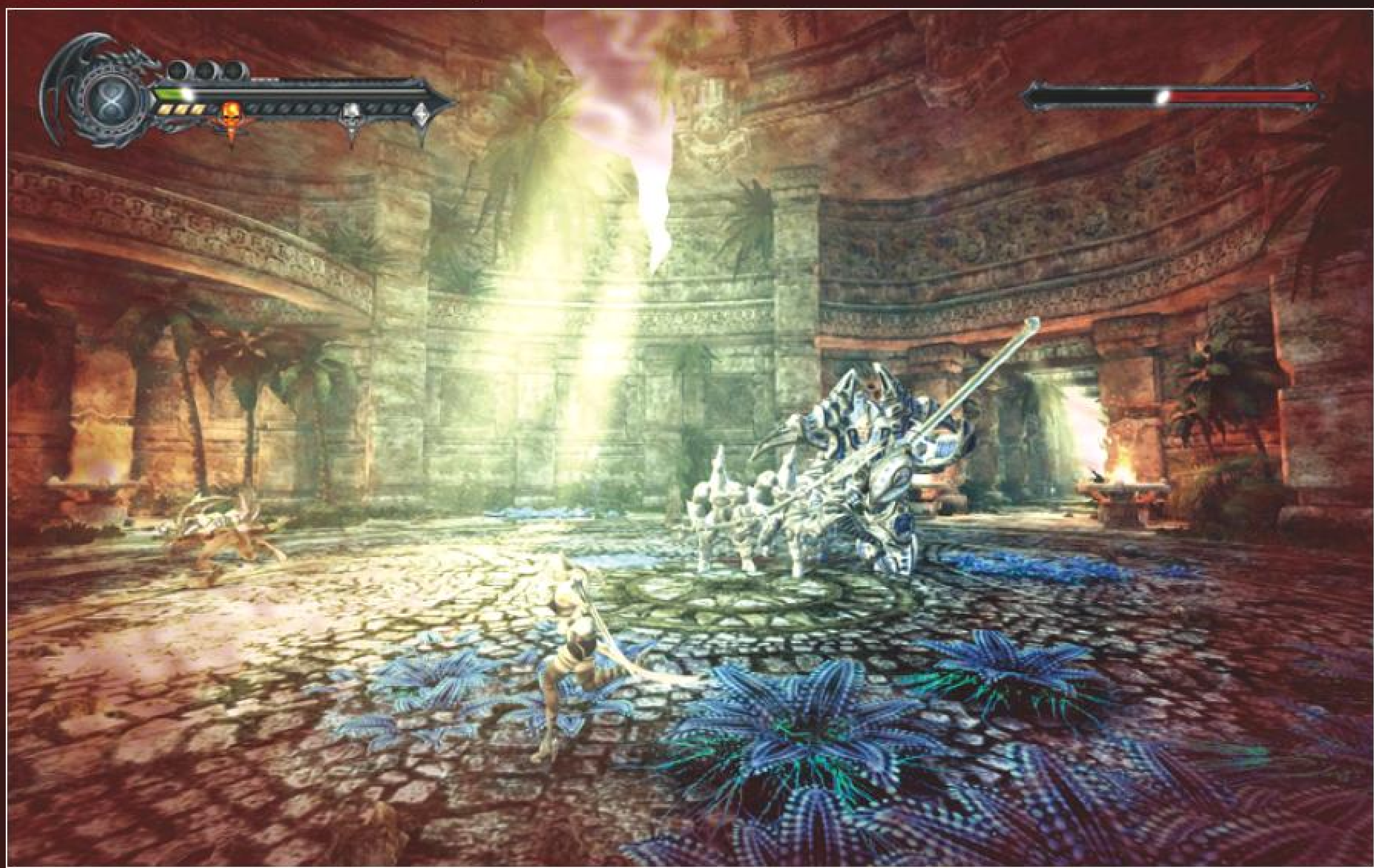
第四章





随后会拿到机关枪，威力大射速快，缺点是不能移动射击。（众编：你还想要原子弹！？宅：是啊是啊。）在大桥上会出现很多小兵，用时光回转功能来制造弹幕吧。本章卡还会学到2个大范围冰火魔法，积累到2级骷髅能量条，按住1或2键释放，在BOSS战中需要大量运用。

有一个必须要反复使用时光回转才能打死的小Boss，差不多打了一半血会出现QTE，会飞到BOSS头上狂按鼠标左键，然后他血又回满了。大丈夫，这时候使用光回转，倒转到之前出现QTE，让第二个分身也上去QTE，不过瘾的话可能需要第三个分身，多用几次时光回转他就跪了。



最后BOSS战前有个解谜，阿宅最讨厌解谜了，半天才弄懂原来只是需要按X键开启空间同步，把门口的光球通过灯柱移挤到远端的机器那里。第二阶段会有小兵干扰，优先枪杀天上的，那个打人痛。BOSS战时不能使用时光回转的，连击配合魔法耗血，BOSS飞天后免疫伤害，注意躲避火球和地上的炸弹，以及快速击杀小兵积累能量。落地后躲避冲刺，配合大范围魔法多次消耗BOSS，建议用火焰魔法，阿宅不才，磨了半小时才打掉BOSS。



第五章

烈日炎炎的沙漠，算是目前最繁琐一关，无论是解谜还是小兵，如果站在阴影外面会被太阳炙烤，血量降的非常快，只能在阴影里活动。地底的虫子用时光回转击杀，普通攻击是打不到的。时刻注意躲在阴影下。许多开关打开后阴影会向前移动，利用冲刺穿梭一阳光和阴影中，被炙烤后回阴影能回血。



三头BOSS看着蛮恐怖，其实超级蠢，随便闪闪砍砍就过去了。



第六章

平台与平台间要通过载具按鼠标中键+Shift飞跃。

来到大厅又遇见以前那个背能量管的怪，还是老样子出QTE，时间回转，再用分身同时QTE，重复2次即可击杀。



经过高速穿越通道后，学会了翅膀飞行，按两下空格，控制方向键，再按空格可以拉升高度。飞到4个平台打开开关，消灭小兵，天上的第一时间击杀。再飞回中间平台，破坏4个柱子，获取道具。随后就是多利用时光回转开门以及多分身踩开关。

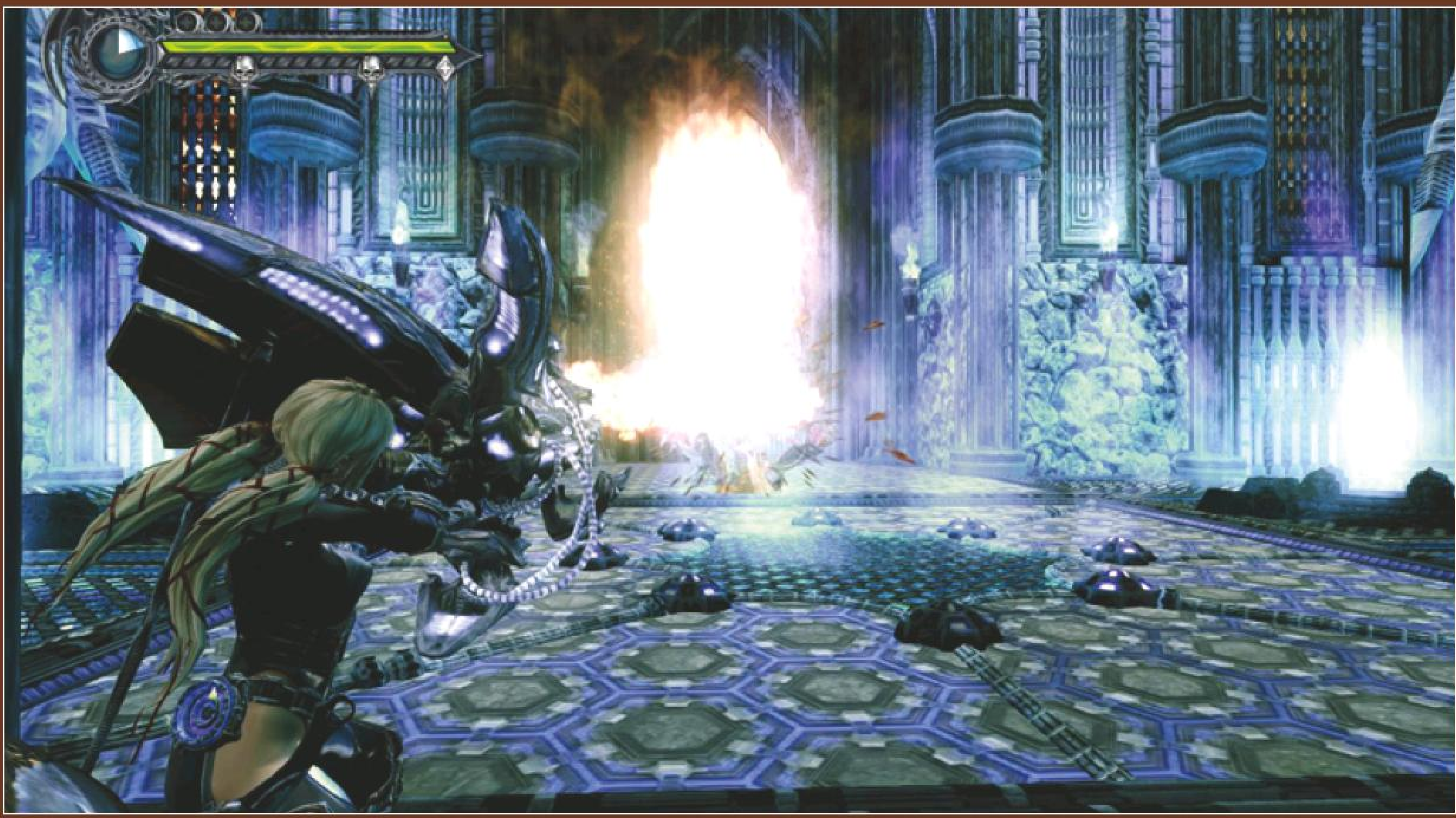


第七章

接着第六章的场景，路上能拾取火箭炮，怪虽多但清理方便。难点在中间大厅的红色管道解谜，用X开启空间同步，只要跟着装置上管线的走向推光球就行，没有管线的不要去理会。解谜后开启电梯，一路向上，又会碰见“强吻哥”，时光回转耍他吧！再次用X开启斜坡两边的装置，清理小兵后，出现飞机怪会扔导弹，用火箭炮秒了。触发剧情后来到大树边。又是管道解谜，这次请看准互相连接的管道，线不多很好找，按X就行。完成后为了拯救男主人公坐上飞行平台，平台上会刷长枪兵（拉开距离，用机枪扫），空中会有蝙蝠怪（第一时间击杀，伤害高）。

进入绿色的大厅后，这关“强吻哥”还真多，继续时光回转耍他开门跑路，别忘了按X激活两个装置。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888





拿到日记救出男主角后，开启BOSS战，还是第四章的BOSS指挥官，还多拿了块盾。绕场用火箭炮风筝吧，简单暴力！

第八章

这章的难度有所提升，第一次遇见拿锤子的兵，站在树旁可以躲避冰圈，用机枪打吧，虽然要打很久，硬拼很容易死。后面会拿到冰冻枪，类似前几章的火箭炮，冰冻小兵后用枪打一下就碎。以后遇见拿冰冻枪的小兵，击落枪后冰冻他，踩冰块上跳台子，依次推类，后面的平台都这样上去。用大炮可以消灭那些不死的怪，别硬着头皮去打。





BOSS是强大的召唤师，优先击杀2个锤子兵，会给BOSS回血，别打BOSS。用QTE以及时光回转能够快速击杀。BOSS攻击力强大，与他拉开距离，绕着传送机用机枪射他，BOSS会卡进机器BUG里，机枪射死过关！

第九章

这是最长最烦的一章了，小BOSS非常多。在桥对岸用火箭炮远程攻击人类枪手，不要坐电梯过去，他们攻击力很强。随后又会遇“强吻哥”，时光回转开机关吧。在漫长的清怪过程中要注意，怪物内部也分2大势力，他们会互相攻击，能给我们减轻些压力。遇见第一个小BOSS，是第二章的火焰死胖子，用枪是无法造成伤害，只要近身战斗他会释放大范围击退技能，打几下就退到边缘，掌握时间间隙，不断进退，别被击飞到平台下摔死。第二个小BOSS，还是背水晶罐，时光回转几次即可击杀。第三个小BOSS还是他，继续虐之。

随后的清怪过程都是重复前几章的方法。遇见多机关还是重复时光回转，用分身去踩。





最后到了悬崖边往下跳就好，死不了的。

OMG！变身为龙族了。





最终章

女猪脚变成了龙族后，能飞、攻击防御都很高，见怪就秒。



一层层扫塔清兵，不断向上突破。其中会碰见了以前秒人无敌的“强吻哥”，总算能杀他啦！报前九章之仇吧！





总算到最终BOSS了，还是比较简单。第一阶段，躲开冰圈，BOSS红护盾用冰魔法，蓝护盾用火魔法。重复几轮进入第二阶段天空守卫会来帮忙，二阶段更简单，两个队友会帮你打宝石，站在他们附近随便开枪就行，千万别去帮他们打！会被BOSS秒。



破坏四个宝石之后进入第三阶段。两个队友会吸引小怪的注意力，清掉后他们上去打你也上，所有技能往脸上砸，几轮过后就结束了，女主猪脚果断抛弃了男朋友投身百合。

总体来说，这是款不错的游戏。虽然剧情狗血，但是女猪脚迷人、画面华丽、砍杀爽快、解谜简单，是值得一玩的。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编：小i　　美：grass



每个人的心中都有个叫雷曼的疯子

综合评分	8.5
画面	9
音乐	8.5
操作	7.5
游戏	7.5
剧情	8.5

推荐人群

雷曼粉丝、奇幻作品爱好者、梦想家

综合评价

精美的画质，经典的BCM，简单方便的操作，荒诞搞笑的剧情，复古的游戏风格，《Rayman Origins》给我带来了无数惊喜。感受儿时单纯的疯狂带给我们。

疯狂·亮相

2011年的某天，小i双腿跪地，仰面长叹：“神啊！偶知道您很忙，一堆人的登船手续事宜要您来处理……可是没能上船的孩纸鸭梨山大啊！有没有一款游戏能让偶疯狂一下呢？偶的要求不高，只要不那么血腥暴力，不那么无聊傻逼，也不要那么无耻地卖萌，更不要那么弱智低能……”

在年底的某一天，有一款叫做《Rayman Origins雷曼起源》的神作来到了PSN和XBOX Live平台。

“可是神啊，您知道神州上下没有PSP的孩纸伤不起啊！”

然后，在2012年的3月底，《Rayman Origins》终于在PC平台亮相了！



疯狂·跑关

有人说《雷曼》不就是法国人的“马里奥”吗？这点我不能完全赞成。相比任天堂的那对“采蘑菇的小兄弟”，雷曼可要疯狂多了。

疯狂地跑，疯狂地跳。看到星星（确切的名称是“精灵”）就采，看到木板就砸。对于杵在那儿发呆的碍事家伙，要毫不留情地踹他两脚；至于那些竟敢对你开枪的家伙，更要毫不犹豫地把子弹吐回去！不要以为雷曼跑起来只有姿势是无敌萌的，此时攻击（S键）的气势也是霸气十足的。



死帽子就不能一次把提示都说完吗!

每关入口处的帽子里给出的提示对于正常人也许有些用，但对于一个疯人院高级病患而言，简直就是浪费时间的摆设。

有本事所有的大小BOSS都给我乖乖地躲进隐藏关卡去，不然我见一个打一个，见两个，打一双！



见一个，打一个



在困难面前刹车的家伙不是好雷曼

疯狂·追箱子

你知道为什么每一大关的开头，都会有个奇怪的箱子在前面跑吗？嗯……这果然是个疯狂的问题。

如果追着箱子跑是雷曼的宿命，那我们也只能毫无畏惧地勇往直前了。其实前面的箱子长啥模样根本不重要，你只要相信按住“shift”键（加速跑）不放准没错。适当地跳跃与挥拳是必须的，然而不管是在深海岩洞，还是沙漠戈壁中，你要一直坚信：面包总会有的，箱子总会停下来等你的。



让箱子指引你方向



箱子是一定能追到的

疯狂·摘星星

作为新时代的好疯子，面对红果果、金金亮的诱惑，岂有放手不要的道理？不管太阳花的刺长得有多痛，水里那奇怪的魔爪会在多短时间内伸过来，就算整个山洞会在下一秒塌陷，火山的火从来不打算熄灭，也不能阻止我掳走全部金币（游戏里管这生物叫“精灵”）的决心！



明知水里有危险却仍敢游过去的勇士才是真爷们儿！

我有速度，我够疯狂，什么困难也将耐我不何。就算用再密密麻麻的水草把星星都严严实实地挡住，我照样能把它们全都挖出来！XD

精灵是我的，美梦球也是我的！我的我的，全是我的！



藏得再深也能被我找到，咩哈哈!



精灵、美梦球，一个都不能少

疯狂·扫射

作为每大关卡终结前的压轴，雷曼都有机会变身苍蝇，或者搭乘苍蝇坐骑，在天空进行一番扫射。

单纯地躲避障碍物+扫射的难度系数，相信对哪个疯子都是没有吸引力的，就算被会跟踪的导弹包围，要突出重围也不是什么大难事。神奇的是，育碧竟然想到了让雷曼拥有“吞吐”的技能。当你深吸一口气，把一整个卫星吞入肚子，再对着大头鱼怪射出，你还能不感慨这世界是疯狂的吗？



就算用大炮把我包围，也不能阻止我飞天高射的决心



你会吸，我还会吐呢!

疯狂·结局

对于一个神级疯子来说，那过关后仅得到一个美梦球（粉红笑脸）的境况简直就是在对其疯狂程度的侮辱。所以那些没看到第二个美梦球的孩纸，都应该深刻检讨下，这一路上都错过了些神马美好的风景。

解锁了新人物和新技能后的雷曼，可以重新去探索以前关卡中的新道路和获取隐藏的道具，也可以直接观赏终篇动画。



关卡终点的标志：上锁的牢笼

其实结局是“回到最初的雷曼梦境”神马的你真的可以猜到。一开始育碧就告诉了你，这游戏叫“起源（Origins）”了嘛~



每成功过一关，会获得至少一个美梦球

编：阿宅　美：哈秋



综合评分	7.9
画面	9.5
音效	9
音乐	6
剧情	6
推荐人群	格斗控

游戏画面



本作的人物建模和《街头霸王4》系列采用同一引擎制作，游戏画面都是带有强烈水墨风格渲染的3D人物格斗游戏（《铁拳的玩家估计会不适应，因为《铁拳》一直是偏向写实风格）。不过同《街头霸王4》不同的是，这次游戏优化处理的相当优秀，对于很多中低档次显卡的玩家来讲毫无压力。而在开启最高抗锯齿后，整体画面效果则达到了令人惊讶的档次，即使次世代级别的漫画风格也能让玩家感受游戏最大魅力之所在。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏在招式效果方面处理的相当好。不同攻击方式命中对方后的表情和动作非常真实，投技成功后的视角转换和特写镜头，不同人物的超必杀技和合作必杀技时的爆炸、火焰、闪电、冰冻、中毒等不同效果都相当华丽。



格斗游戏的背景也在整体画面中占有重要部分，除了在游戏中你会发现一些很熟悉的游戏人物作为背景外，借着本作不靠谱科幻背景设定，你会在一些游戏场景中发现狂奔的大象，怒号的恐龙、不属于现实世界的奇怪汽车等等。

音效音乐

格斗游戏中非常重要的打击感不但要从受到攻击角色的僵直和自身硬直等方面来看，还要看游戏的打击音效，拜老卡多年制作ACT的经验，《街头霸王》系列的每一款游戏的动作音效都是最优秀的！这一点毋庸置疑。

游戏音乐方面，主题曲虽然也很燃，但没有《街头霸王4》中的那首《The next door》出色（毕竟这是一首个人心中无法超越的神曲！）。游戏的每个场景也有独特的BGM，主要以以电子摇滚乐为主，每一首都让人深刻印象。

潘多拉模式



在血量低于25%时，输入按键↓↓+中拳中脚，此时正在使用的角色体力全部牺牲，而场外的队友上场后进入“暴走”状态，在10秒内能量槽瞬满同时不论发动什么必杀技都不会减少，并且普通技的威力增加20-30%。但是发动潘多拉系统的最大弊端就是10秒钟内假如没有击倒对手，自己就会因为因为体力不支而倒地身亡，同时此局游戏按失败处理。可以说潘多拉系统是一个在局势不利的环境下提供孤注一掷的翻盘可能。

操作



本作的操作延续了《街头霸王4》的传统，流畅和快节奏的战斗系统，操作手感一流！拳脚分别对应“轻、中、重”三种设定，因此《街头霸王》系列fans肯定极易上手。为了系统的统一性，《铁拳》方面也从2拳2脚转为《街头霸王4》的3拳3脚，同时搓招方式也进行了部分优化和缩减。《铁拳》中数量繁多的招式被削减为较具代表性的数个。

宝石系统



本作还有一项很大的亮点就是宝石系统，这在FTG历史上还是一个很大的创新，使得格斗游戏带有了部分RPG因素。宝石有两种，一种是强化型宝石，可以增加角色的攻击力，防御力以及移动速度等。还有一种是支援型宝石，可以简化出招指令，以及自动投掷回避和防御。

总之，如果你热衷于格斗游戏的话，一定不会对这款游戏失望。不论是对经典的传承，还是对革新的开创，这



捕鱼达人之航海大冒险 六种捕鱼理由

编：阿宅　美：哈秋

《捕鱼达人之航海大冒险》是由国内领先的数字娱乐公司——波克城市历时一年研发的一款以海洋狩猎为题材的捕鱼游戏，支持同屏多名玩家同场竞技，游戏场景采用全3D效果制作，真实模拟海洋狩猎全过程，给人以身临其境的游戏感受。传统的捕鱼游戏，只是单纯的用鱼叉捕鱼，毫无游戏深度与新意。《捕鱼达人之航海大冒险》颠覆传统，以其原创而独特的游戏方式带给广大玩家全新的游戏享受。



波克城市提供给玩家十六门不同的炮台，玩家可根据自己的需求，选择适合的武器。



波克城市提供了市面上少有的任务式捕鱼方式，玩家在游戏过程中可以接到多种多样的任务内容，奖品异常丰富，挑战全七感神经。



想要挑战boss，除了要有极强的打鱼水准之外，还要有很好的运气。



传统捕鱼游戏，鱼类都是弱势群体，傻呆呆的等人来捕。在波克城市的《捕鱼达人之航海大冒险》游戏中，鱼类都是有腔调的，所谓“出来混迟早要还的”，波克城市的鱼类会攻击炮台，你打我、我咬你，再也不是我为鱼肉的世界了，没点技术和反应，你还真的混不下去。



波克城市把许多网络游戏的元素加入到了《捕鱼达人之航海大冒险》中。宝石系统，任务系统，炮台强化等多种RPG游戏元素，丰富了游戏的可玩性，极大的提高了游戏深度，使得《捕鱼达人之航海大冒险》成为了顶尖的捕鱼游戏。



波克城市给有追求的玩家提供了全新的竞技场系统，分为初赛场、复赛场、决赛场，坐满4人就开始比赛，在五分钟比赛时间里，谁获得的分数最高就获得冠军并进入复赛。竞技场开放时间为每天的9：00—24：00，随时进入随时比赛。

看过了这么多介绍，是不是已经跃跃欲试了，赶紧打开www.wanbuyu.com下载最好玩的《捕鱼达人之航海大冒险》吧。

文编：阿宅　　美编：哈秋



综合评分	6.4
画　面	9
音　效	7
音　乐	6
剧　情	5
操　作	4
推荐人群	喜欢自虐的人

海商王3 敢不敢更纠结一点？

第一印象还不错



即使效果调到最低，游戏画面也是相当精致的。港口甚至可以看到街上的行人。

蛋痛开始了……



我去！什么年代了，游戏的任务指引，还需要玩家自己摸索。老玩家些许会习惯，但是老玩家只会越来越少，制作方不限想吸引新玩家么？如果想，那请把任务指引做的详细些。



对海盗小BOSS的战役。尼玛，这比打呜喵王还难啊！阿宅自认为对海战还算精通，愣是来回打了十几遍没过啊。



最蛋痛的来了。不知阿宅的机器，很多朋友游戏时不时会在读取界面的时候卡住，如果不经常保存的话就悲剧了。什么，你说等补丁么？靠！测试的时候都干什么吃的啊！？

作为一款之只注重经典的游戏，《海商王3》明显落伍了。不够方便、不够智能、不够新意。阿宅果断决定敲完这篇体验后就去卸载。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



男人必须射第三弹
兄弟！只来一发怎能过瘾！？

编：阿宅　美：哈秋

TOM CLANCY'S
GHOST RECON
FUTURE SOLDIER

游戏类型	TPS	发售日期	2012年6月12日
		游戏公司	Ubisoft Paris
游戏特点	高端画面 超时代装备		
推荐人群	喜欢射的人		

幽灵行动4：未来战士

➡ 时间背景设定在近未来，极端名族主义者控制了俄罗斯，并向邻国发动进攻，玩家将扮演四人幽灵小队的队长、突击手Kozak；这支队伍包括侦察专家30K、狙击手Pepper、工程师Bones。幽灵小队受命与新极端民族主义者作战，被派往世界各地执行任务，包括挪威、俄罗斯、亚洲和中东。





⬅ 本作使用的仍然是前作的YETI引擎。YETI引擎最初是由育碧Tiwak开发并应用于XBOX360版《幽灵行动：尖锋战士》上，游戏的画面表现出色；经过Ubisoft Paris制作组五年时间的精雕细琢，游戏在2010年E3育碧新闻发布会上首次展示实际试玩影像，其画面特效令人惊艳。



本作在大部分状态下以第三人称的越肩视角进行游戏，当切换到射击时，比如使用瞄准镜射击时会将视角变为第一人称；在进入战场前，可以先启动侦察飞碟，侦察飞碟任由玩家操控，可以飞到地方上空了解敌情，以部署战术或者突击方位；游戏中的掩体可以在被攻击时，变得残破不堪，所以玩家控制的角色在遭受攻击时必须经常变换方位，不能呆在一个掩体处时间过长。



游戏中的隐形迷彩是基于军方研制还未投入正式使用的概念军用产品，它在游戏中的缺点是当你进入隐形状态后，再快速奔跑或者射击，都会使角色原形毕露，这一点类似于《孤岛危机》系列以及《战地2142》中的隐形装备。

游戏5大看点



亲历未来战争

游戏加入了取材于现实的最新最棒的高科技军事装备。

神奇的伪装装备，让人随时随地隐匿。

更强的物理技能，跟现实中任何国家的士兵相比，能做出更加快速、敏捷的奔跑，跳跃，侧滑以踢踹动作。

玩家随意操作的超级战士，火爆刺激的近战格斗场面。全新的重型地面和空中武器。

大口径单兵式榴弹炮，同时一次可以发射多枚定向榴弹。



Gunsmith 系统

游戏独创的武器整合系统。

谁说现代题材游戏不能敲装备？游戏中玩家可以将武器的各个部件随意替换、组合，从而打造出现代的旷世神兵。



爽快的团队战斗

360度即时无死角合作战斗：一个按钮就能跟游戏中的队友组成强大的战队。

简单的边跑边打的战斗模式，无需复杂的命令系统。

得益于强大的高科技技能，抠一下扳机，就能让队友释放出强大的力量。



史诗般的单人与合作战役

新的幽灵战士Kozak，其率领的精英小队是美国最强大的力量；在民族主义分子抢夺俄罗斯政权时，他们是唯一的反击力量。玩家可以从不同视角，多方位亲历战争，比如精英护卫，工程师，平民等等。当黑暗势力蔓延到北欧以及更远的地区时，更为丰富的单人和多人战役。



紧张刺激的多人模式

最多支持8vs8对抗游戏，四种平衡的职业，飞行器与单兵机械的自由使用。

单人，多人和对抗模式排名系统：为你的幽灵战士或你的势力解锁多样奖励。

编：Samtown　美：grass

八大热门类型
















对于电脑游戏而言，在经过了20多年的不断变革和发展后，形成了以不同操作玩法和不同视觉感官体验划分的多种游戏类型，比如角色扮演、回合策略、即时战略、动作格斗、竞技对战等等。同时也把玩家群体做了多层次的细分，让不同的人喜欢上了不同的游戏。而发展10年的网络游戏更是将这些类型发扬光大，让更多中国玩家了解到了游戏内容的多样化和交互性。如果我现在问大家，哪一个经典的题材能够出现在目前几乎所有的网游类型之中呢？答案只有一个，那就是本期我们杂志的中心主题，也是中国最负盛名的历史背景——大三国！接着我们就一同来认识八款不同类型的热门网游，看看三国题材是靠什么来制霸游戏圈的。

三国网游全制霸

角色扮演类 三国战魂

运营公司	巨人网络
目前状况	5月不删档内测
官方网站	sg.ztgame.com

之所以要把《三国战魂》放在本专题的第一位介绍，原因并不完全在于其MMORPG的普遍性和大众化，更多的我想是因为游戏的运营商巨人网络和它对这款游戏推广点的定位。一向以神一般的地推和销售能力自居的史老板这次居然也大打起顶尖的游戏画面引擎牌来，难免让业内看官们大跌眼镜。且看游戏官网上的广告宣传词：全3D物理引擎搭建三国真实模型、HDR高动态渲染技术展现自然画面、3D粒子制造唯美技能幻境、实时光影技术完美打造真实光影变化……不知究竟是史老板进化成技术帝了呢，还是玩家变聪明没法忽悠了呢？更奇葩的是，巨人网络借助3D制作技术的华丽转身，打出了“拒绝45度俯视，拒绝视角锁定，还玩家一个蔚蓝天空”的旗号，显然是要和今年的网游潮流作对，或者应该说这也充反映出了史老板“潮流在我，不按常理出牌”的一贯作风。接下来在详细了解游戏真3D技术之后，也别忘了加入5月份游戏的不删档内测中去亲身体验一下哦！

作为编辑和制作游戏系统和交互图像功能的应用程序核心组件，图像引擎无疑是一款游戏的“心脏”，只有它具有强大而稳定的性能才能让一款游戏有了更加出色的先决条件。真3D国战网游大作《三国战魂》在原有Render Ware基础上不断创新、自主构架全新3D物理引擎，并以此为





角色装备还是很酷的

战斗时头上两把剑是啥意思？

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



核心构建恢弘三国世界。对于讲究跑位和利用空间地图优势进行战斗的3D网游来说，强大的物理引擎是将这种立体战斗变为现实的有力保障！古人常说“寄情于景”，可见唯美真实的秀丽景色可以影响到人们的心境。巨人网络年度精品网游大作《三国战魂》为了能让千万游戏玩家亲历三国乱世、感受历史烽火，在自主研发的强大3D物理引擎构架之下运用全新立体3D模型搭建三国名城关隘。无论是许昌、蜀郡、建业等恢弘国都，还是玉门关、徐州、南中等中立战场；无论是颍川、梓潼、广陵等地图的秀美山色，还是洛阳、长安、寿春等国战城池，真3D立体模型构建下的三国世界将更加逼真、更加广阔！

3D回合类 桃园

运营公司	搜狐畅游
目前状况	5月24日公测
官方网站	ty.playcool.com

曾经借助《大话西游》《梦幻西游》红遍华夏的回合制网游如今已被专家们贬为了即将过时的游戏类型，但它们近期在网页游戏和平板游戏上的崛起显然给予了这种不负责任的评价有力的回击，是不是过时玩家说了算！回合制游戏依旧拥有一片蓝天。而在今年把握住这一机遇最好的公司，无疑就是搜狐畅游了。他们着眼于全新的3D回合制游戏类型，先后签下了《桃园》《水浒Q传2》等大作，准备在下半年的暑期档接受玩家们的考验。搜狐畅游近日宣布：次世代回合网游《桃园》将于5月底开启开放性测试。该游戏是冰动娱乐历时3年耗资3000万美元研发的次世代回合网游大作，同时也是全球首款用虚幻引擎3研发的回合制网游，拥有极致的画面表现力。《桃园》在玩法上也十分有两点，推出了以ATB战斗系统、阵法跑位、骑乘战斗、将星召唤、云职业、将星全景召唤在内的8大创新特色，特别是其不读秒的战斗模式打破了传统回合制30秒读秒限制，以及依托次世代引擎演绎的电影集全屏战斗动画，让玩家可以感受到前所未有的回合新体验。对于这款游戏，业内人士称：“《桃园》是一款达到主机级别的次世代标准网游，有望成为国内回合制网游新标杆。”



3D的好处就是能从各个角度观看战斗



回合制不读秒战斗系统

作为《桃园》最大特点的革新的战斗系统，ATB回合战斗（Active Time Battle）将即时概念融入回合玩法。基于该系统，玩家可以告别“30秒”等待，在回合战斗中实现“不读秒战斗”。“同时行动”、“即时跑位”等传统回合无法实现的新鲜玩法在《桃园》中都能体验到！ATB系统带你打破传统打桩式固定打法，感受回合随心而动的超爽体验！同时，全新的“将星逆袭”系统完美承袭“最终幻想”全屏召唤兽玩法，玩家可以在游戏中自由召唤数百位武将进行同台对决。感受超震撼的视觉体验和超刺激的战斗快感！其中，革新的“武将对决”QTE系统为回合战斗增加了趣味和技巧性。

个性化的角色创建



QTE国战类 御龙在天

运营公司	腾讯游戏
目前状况	火爆公测中
官方网站	yl.qq.com

作为国内第一个打出QTE泛国战网游这个全新游戏类型的《御龙在天》来说，一眨眼的功夫公测就要将近一年了。对于QTE国战的概念想必已经不用多做介绍，游戏作为现阶段国产网游赤手可热的国战类游戏，吸引了大批资深的网游玩家，更有众多国内知名网游公会的加入。但是对于他们而言，对一款网游喜新厌旧的时间也要比其他初级玩家来的快很多。如何对游戏内容不断的创新就成了摆在开发人员面前最大的问题。于是在今年4月份的腾讯年度游戏发布会上，首创的“九州一统”战争回合式的新国战模式被呈现在玩家面前。

在这个全新模式中，强国可消灭弱国，又或者几国可联盟共同对抗敌国，战局瞬息万变，合纵连横、远交近攻等战略手段层出不穷，开放式的战局给玩家足够的游戏动力。“九州一统模式”中的国家会出现真实的占领和灭亡的情况，随着国力的强大，强国可直接攻下敌人的要塞和城池，



九州一统大地图



新国战九州一统的基本模式

最终拿下王城，使其成为己方的附属，抹去其旗号，让其彻底消失在九州的世界中。这样大胆的战败结局设置让国战的矛盾不断升级。各国玩家都将与自己的国家共存亡。贴近真实战场的设计，将让九州大地上爆发最激情的战役。“九州一统”独创开放式结局，将回合式理念引入到国战网游中。当九州出现统一局面时，游戏将自动关闭，由官方保存数据，更新之后再重新开启九个国家，由此展开新一回合的九州争霸。此类设计让玩家在遭遇战败挫折时，可以通过下一回合的九州争霸赢回荣耀，从而符合其心理诉求，实现PK最大化，战争回合式的概念因此产生。开放的结局，让玩家自身决定着最后九州统一的结局，这是国战网游的又一大突破。《御龙在天》由于不断对国战模式进行创新，现拥有“九州一统”和“御龙在天”两种国战模式，开创了一款游戏两种玩法的先例。



卡牌即时类 三国游侠



对战卡牌化是游戏的最大特色

运营公司	中青宝
目前状况	5月4日开锋首测
官方网站	sg.zqgame.com

《三国游侠》的游戏系统非常创新，突破性的将即时制与舌战卡牌玩法完美融于一体。每位玩家都能拜名师、访名将、习名技，与三国名将并肩作战、征战沙场；多种大型PVP玩法给玩家以驰骋战场、一骑当千、横扫千军的战争快感。游戏画面唯美、场景逼真、特效绚丽，为玩家展现一个真实的三国画卷，缔造出最震撼最具创新意义的三国网游。

即时演武，剑指天下

作为MMORPG游戏，即时战斗仍然作为主要战斗模式，真实的打击战斗感，绚丽的技能特效，对于敌人，出手必诛。游戏中共分为五大门派，十系职业。游戏中即时战斗真实感之强，来源于100%还原场景，人物，历史风格的画面。玩家会惊喜的发现，所用兵器，所学门派武技，完全贴合三国文化。射术，刺杀，天术，鬼谷，武道的独门招式，效果绚丽，爆发感强烈，无论是命名还是施展，都有一丝三国古风蕴含其中。操作上手简单，招式组合多变，没有最强的招式，只有最强的玩家，就看各位游侠如何展现自己的武风。玩家们进入游戏后可随自己喜好拜入五大门派，学习各派的绝技，行走三国乱世中，体验畅快淋漓的杀敌之感。

舌战群儒，智冠三军

游戏独树一帜的舌战系统，将让玩家充分感受到口舌间的巅峰对决。舌战将以3D的回合模式出现在玩家面前。游戏中随着等级的增长，会逐渐开始获得“咆”“体”“斥”等一些舌战的基础技能，随着主线任务剧情的发展，将碰上第一个需要舌战的对手张让，而在一旁协助玩家的就是有恃才傲物之称的少年杨修。战斗时会进入充满文雅之息的3D桃花林，精彩的历史剧情随即上演，周围站满了观战的文臣谋士。

舌战得到游戏卡牌系统为支持，双方会轮流发言（出牌）。玩家会惊喜的发现，不同基础牌，随机搭配却能产生多种效果，攻守兼备。打出基础牌的顺序将会影响到棋阵的成型，而每个棋阵都会有它独特的能力，你没看错，就是棋阵，三国中赫赫有名的八门金锁阵，混元阵，八卦阵都会成为玩家在舌战中的助力。与战友并肩作战时，除了组队的发起者会作为队长之外，游戏另外增添了军师一职，更加符合了三国历史，一位勇武刚烈的猛将怎能没有一名运筹帷幄的军师辅助呢？舌战之中，只有身为军师，才能点亮和掌控棋阵的成型。运筹帷幄，合理利用精妙的上古棋阵，帮助队友在没有硝烟战争中取胜。





DOTA对战类 英雄三国

运营公司	网易
目前状况	4月6日演武首测
官方网站	dota.163.com

以DOTA作为《英雄三国》官网地址开头单词的网易，看来是决心要改变目前网游市场上DOTA类游戏的格局了。从高调的新闻发布会，到推崇其独创的对战玩法，再到天价的封测激活码炒作，无疑将这款网易自主研发的DOTA网游拉入了与《英雄联盟》《DOTA2》平起平坐的第一梯队。而最近与腾讯在抄袭和被抄袭上闹得沸沸扬扬的网易又是如何标榜自己“拿来原创主义”的呢？《英雄三国》给了我们很好的答案。



↑ 游戏的界面还是和DOTA2有几分神似的

← 游戏最大卖点：三方对战

三方对战，革新的乐趣

自DOTA产生以来，其玩法模式就保持一成不变，只是英雄技能在不断调整，同样的模式你是否已经感觉有些乏味？那么网易首款英雄对战网游《英雄三国》首创的三方对战理念，将为你开启全新的DOTA世界！双方对战的核心是消灭对方，只需要想尽一切方法打击对手即可，而三方对战则需要考虑三方均衡，策略性更强。在游戏的对战规则中，有两种胜利条件：拆掉任意对方的主基地或者任意一方击杀达到60个英雄，这让整个战斗变成了攻与守的权衡，是主动出击，打击弱小？还是坐山观虎斗，准备渔翁得利？亦或者声东击西，趁火打劫？传统的战术在三国大战中接受新的挑战，你Hold得住么？三方相互敌对的设计则让大规模团战的场面变得异常火爆，每一方都要面对属于不同阵营的共10个敌人，当三波敌人不期而遇，一场15人的大战就此展开，面对如此多的敌人，爽快的杀戮感淋漓尽致，双杀以及三杀都会变得更加容易，击杀与生存都将会是一种全新的乐趣。





另外两款热门的三国DOTA网游

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

动作竞技类 真三国无双OL

运营公司	天希网络
目前状况	火爆公测中
官方网站	www.wushuangol.com

上个月刚为大家介绍过的《真三国无双OL》最近资料片“龙神乱舞”继3月在日本成功推出后，很快便传来的中文版的好消息。首先是5月份将在台服推出繁体中文版的资料片，而内地的简体中文版也将在暑期档前后推出。届时“龙神乱舞”版本将开放比以往24人“乱战”更刺激的全新战斗系统“国士无双战”战斗中将可容纳最多25人同时上场对战，场上的所有玩家皆为自己的敌人，战斗中最后生存的一人将可获得极高的报酬。此外，最特别的是，玩家在对战中被击杀，将以“灵魂”的形态复活，继续扰乱留在场上的玩家，趣味十足，千万不要错过！全新版本中“崑仑山”将出现传说中的“四圣兽—青龙”，攻击力强大的“青龙”不但将从口释放出光束雷击与致命光球，还会发动将玩家击飞的强力龙卷风等攻击招式。玩家只要与其他好手合作击退牠，还有机会得到以往版本从未出现过的珍贵稀有宝物！此外，改版将特别开放三国名将“吕蒙”的爱用武器“断戟”，外型结合“长枪”和“矛”，不但攻击范围宽广，还可连续释放猛烈攻击，同时也是一款非常适合初学者使用的武器。此外，当玩家使用“断戟”发动终极强化“铁壁”时，具有防御力2倍的超强效果，威力十足！

最后，游戏还将在玩家的自宅中新增“庭园”功能，玩家可在“庭园”内种植花草、树木等植物，成长收成后还可交易换取其他素材道具。或可在朋友的庭园收获，换取各种可用来炼成使用的道具。



更多英雄加入国士无双战







三国无双系列也是跨平台游戏的经典之作



游戏画面和DNF很类似

横版街机类 名将三国

运营公司	第九城市
目前状况	火爆公测中
官方网站	wof.the9.com

相对上述几款新网游来说，《名将三国》已经是运营三年多的老前辈了，但是由于横版类型系列中一直没有什么像样的三国题材新作面世，也使得这款网游始终能够一枝独秀。该游戏由第九城市自主研发，继承了经典街机游戏《三国志：吞食天地》的诸多特色。采用多层横版卷轴的2D画面，一经面世就受到了大量三国街机爱好者的追捧，历时三年依旧被津津乐道。就在前不久，一条最新透露出的消息又让玩家们兴奋不已，那就是游戏续作《名将三国2》也在紧锣密鼓地研发测试当中，很快就会与玩家见面了。之前在官方举办的为游戏LOGO投票活动中，相关研发人员透露二代游戏最大的变化就是3D化的全新引擎，将游戏画面、打击感等诸多核心系统全面升级，迎来了革命性的变化。而对于广大玩家最为关注的职业平衡方面，也将有长足的进步。无论刷图还是PK，您都将可以找到真正适合自己的最佳职业。更公平的挑战，必

然为您带来更刺激的三国旅程！我们相信，所有这一切等待最后都会是值得的。在耐心的等待过程中，让我们继续目前精彩的名将之旅，因为您的每一分努力都将在《名将三国2》当中得到最完美的体现！







让老玩家找回了街机战斗的感觉

Q版策略类　吞食天地3

运营公司	中华网龙
目前状况	台服公测中
官方网站	ts3.chinesegamer.net

虽说和《桃园》一样也是3D回合制的网游，但是《吞食天地3》在游戏内容和玩法上还是有很大区别的，首先拥有悠久历史的单机文化依旧是游戏不变的卖点之一，而愈发恶搞逗趣的游戏风格在三代中被继续扩大，比如游戏的开场动画台词就很KUSO：朝政荒凉的东汉末年，有个傻皇帝总呼呼大睡，爱拐小孩的张角趁机乱入，他的黄巾贼也是无恶不作，连小孩的糖也抢去吃！于是，各地纷纷召起扫黄义勇军，天下英雄蓄势待发……就凭这个，我们就必须先定义为Q版搞笑网游咯！而相对于目前在网游中唱主角的角色扮演系统，《吞食天地3》更注重的则是战斗上的策略性，我们将会在游戏中体验到比二代更多元化的武将兵团系统，三国名将的收集和养成绝对是一大特色哦！最后，本次游戏在角色创建上也大下了苦功，玩家除了能改变容貌特征外，连角色等身高胖瘦都能自定义，最终你创建出的角色绝对既有个性又充满喜感哦！5月游戏已经在台服开启公测，等不及的朋友们可以去台服免费体验哦，不过作为内地玩家来说，我们还是更多期待之前代理《吞食天地OL》系列的游龙电子能够有所动作，别让广大“吞天”迷失望哦！



武将军团系统延续了游戏策略本质





3D化和Q版人物DIY是游戏最大的革新





真武侠·最江湖 九陰真經 内外兼修 中国功夫的无限神奇

文编：Samtown　美编：grass

游戏类型　3D武侠角色扮演
开发公司　游戏蜗牛
运营公司　盛大蜗牛双核联运
官方网站　9yin.woniu.com
运营状态　5月16日新版内测



阿汤有话说：

《九阴真经》是游戏蜗牛与盛大游戏联手“双核”运营，诠释传统中国武侠文化的大型多人网络在线游戏产品。在崭新设计思维和美术表现力逐步提升的情况下，蜗牛公司希望在现有的游戏技术上真实的表现出中国武侠的核心元素：中国功夫！在游戏全新的设计概念中，内功的高低成为玩家之间比拼的关键之一，装备并不再是能力的唯一体现。而失去内功的玩家就犹如武功尽失，任人宰割。同时，玩家不仅局限在某个门派的武功，少林只有罗汉棍法、易筋经，更有许多熟识的江湖武功，譬如九阴真诀、独孤九剑等，都可以学到。而修为较高的玩家甚至可以自行领悟招式。玩家角色的养成需要在套路、内功、修为这三大系统上做平衡和取舍，这对游戏的可玩性和文化诠释度上都具有突破性的意义。

套路千变万化 招式平衡攻防

套路是中国武术中的一种独特形式，也是区别于其他武术的一大技术特征。套路其本质是一连串含有技击和攻防含义的动作组合，是以技击动作作为素材，并以攻守进退、动静疾徐、刚柔虚实等矛盾运动的变化规律编成的打击形式。在九阴的世界当中从套路归属上可分为两类套路：门派套路和江湖套路。门派套路，顾名思义，就是加入门派后满足一定的条件即可以学习的套路，容易获得，此类套路循序渐进，拥有流派传承，并且鲜明的反映了门派的风格特色；江湖套路，唯有在江湖中才能获取，获得难度比较高，需要通过“奇遇”才能获得，但是江湖套路效果多种多样，风格迥异，并且套路的威力和效果普遍较好。



如果你显卡过硬，场景效果还是很赞的

套路可以通过修炼提升威力，你可以消耗修为提升套路里招式的威力，当然不同的套路提升的威力和能够提升的次数都各不相同。套路是技击的高度提炼和艺术再现，它来源于技击，又高于技击，是武术的最高表现形式。它之所以是武术的最高表现形式，就是在于它来自技击，而又进一步规律化、艺术化。套路里招式的类型可以分为“实招”“虚招”“架招”和“气招”。按照打斗规则，不同的招式类型之间存在着相生相克的关系。每个套路里的招式类型和数量由于套路的风格倾向都有有所不同，大多数的套路都会有一个完整的系统。其中套路的主要输出以“实招”为主，防御的效果依靠“架招”，并且可以利用“虚招”破除敌人的防御，而额外的“气招”能用来增强自身和减弱对手。招式变化万千，只有了解“招式克制”才能游刃有余的见招拆招，克敌制胜。



招式类型

实招：大部分常用的攻击招都为实招；

虚招：主要用来破除敌人招架状态，攻击稍弱的招式；

架招：加到自己身上增加招架效果，配合“主动招架”使用，招架成功时才能发挥出架招的特殊效果。自己身上同时只能存在一个架招效果；

气招：大部分为增强自己或削弱对手的招式，也有攻击招；

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

主动招架

1. 只有进入战斗状态，才能进行招架（绑定按键，默认是右键，可自定义按键）；

2. 处于招架状态时，角色移动速度降低70%；

3. 成功招架敌人攻击时，受到的伤害会大幅度减少，减免的伤害根据内外功伤害的不同分别由“外功招架”和“内功化解”两个属性决定；

4. 成功招架敌人的攻击时，可获得怒气，是怒气的主要来源之一；

5. 成功招架敌人的攻击时，将消耗自身的“招架耐力”；招架耐力的上限及恢复速度与基础属性关联；成功招架后的消耗，与攻击方的攻击强度有关；

6. 当招架耐力消耗至0时，角色进入破防状态，一段时间内无法进行招架；

7. 招架状态会被虚招破掉，进入破防状态，一段时间内不能进行招架；


商店玲琅满目彰显大气

预备招

“先下手为强，后下手遭殃”在攻击范围外，可以先使用招式，会有一段预备招时间，在这段时间内跑到招式的攻击范围并达到招式的释放要求，即可在第一时间内出招，无须再手动释放（只针对需要锁定目标使用的招式有效，无目标释放的招式，在你按完后达到招式释放条件会立即释放）。预备招时间内可以任意变换招式。当“招式一”成功释放后，可立刻使用“招式二”进行预备，等“招式一”的动作播完后，预备的“招式二”达到释放要求，则会自动释放。灵活的运用预备招会使你的招式用起来更加连贯，连绵不断的攻击让敌人无从招架。

自动冲刺

1. 使招式在攻击范围外就可以使用，会快速的冲到敌人面前进行攻击；

2. 冲刺需要消耗轻功值，当轻功值低于冲刺消耗时则不再有自动冲刺效果；

3. 冲刺的距离与自身所学的轻功类型和轻功等级相关；

4. 冲刺可以被躲闪，在敌人冲到你面前时运用轻功跑出其攻击范围就可以躲闪掉此次攻击；

5. 在招式描述上有 “此招式可以利用轻功快速地接近对手”等关键字，说明这个技能拥有自动冲刺的效果。



内功举足轻重 经络左右属性

九阴世界里内功的高低很大程度上决定了角色的强弱。打开“人物属性”（默认快捷键C）界面，可以看到你当前的实力，这个就是根据你当前所学所有内功所带来的提升换算的。游戏中的内功从师承上可分为门派内功和江湖内功。它们不但能提高主角的属性，也会提升某些招式的伤害。例如，当运行“两仪护心功”推动一招“燕子掠波”时，则这招的伤害会提高10%，而运行“内丹术”再推动这招时，能提高20%的伤害。各种不同的内功会有不同的特殊效果，比如大家熟知的“北冥神功”，攻击时会不断吸取目标内力。在九阴的世界里有着上百种内功，他们都存在不同的特殊效果，所以少侠、侠女们多修炼几门内功吧，以应付各种突发情况。修行内功还能激活经络，打通穴位。各种不同的内功激活不同的经络，修行内功打通对应经络上的穴位，进一步提高人物的属性。

另外，内功从实力上可分为一阶，二阶，三阶等，阶数越高的内功属性加成越高。但并不意味着高阶的内功一定比低级内功强，随着经络的激活，穴位的打通，内功的属性加成优势占的比例会越来越小。适合自己喜爱的套路的内功才是首选。内功从属性上可以分为阴柔，阳刚和太极。各种属性适用对应类型的套路，太极类适用所有套路，但加成一般。选择专修什么样的内功，选择什么样招式路线，大侠们自己斟酌吧。



门派内功

八大门派都有自己的特色内功，且这些大多内功与自己的套路相辅相成。如唐门的“六合经”，修炼后会提高自己的暴击伤害，大侠们立刻便会联想到司徒那赖以成名的高爆“金蛇刺”法了。当年他要是悟出如此绝学，那枉死的冤魂将更加不计期数。门派内功可从门派任务或奇遇中获取，每个门派有6个左右的内功。

江湖内功

江湖内功也有其独到之处，这些内功可以适用大多数套路，前提武学属性匹配。如“北冥神功”修炼后使每次攻击吸取对方内力值，可适用几乎所有套路。当年要是仲博习得如此内功，配上那一手“太极剑”法，“天马行空”，气血与内力对换，开始便立于不败之地，加上其战斗中多套路招式的灵活使用，大可扬名天下。江湖内功可从江湖任务或奇遇中获取，江湖中有数十种内功。

内功特效

九阴里有许多内功，他们的效果各具特色，每门流传至今的内功都有它的立足之地。每种内功，当你练到一定境界时便能掌握它的特殊功效，随着修炼层数的增加这种效果会不断的增强。就拿最基础的“坐忘功”来举例吧。当你的“坐忘功”等级达到5层时在你的右上角会出现一个增强状态——有一定几率忽略20点伤害；当你的“坐忘功”等级达到15层时这个状态得到了进一步增强——有一定几率忽略35点伤害；以此类推。

和这里的马相比，其他游戏里的马只能算骡子



基础类轻功	
健步功	可以逐渐提升自己的奔跑、跳跃能力。
踏波行	按八卦方位施展，凌风踏浪，身形如烟波，在水面疾行。
点水跳	以足尖轻轻点水，水波荡漾，身形飞落，飘忽不定。
凌空踏虚	以内力提身，踩风踏气，凌空向上翻腾。
扶摇步法	发挥身体内力极限，可以再次踩风踏气，凌空向上旋转。
穿云纵	身轻如燕，蓄力而后发，展开双臂，在空中急掠前行。
雁行功	俯身贴地前冲，宛如离弦之箭。
神行无踪	行走速度甚为神异，健步如飞，宛若奔骑，日行千里。
轻身术	如蜂蝶息枝，身轻如鸿，缓缓而落。
壁虎游墙	可以踏墙左右前行，悉随己意。
上天梯	可以踏墙而上，履墙面如平地。
云龙折	脚面绷紧如弓，可借墙面之反力，回身而跳。

轻功衔华佩实 操作得心应手

轻功作为受内功影响最大的特殊武功，在游戏中也占据着极其重要的地位，也是在江湖磨炼中必须掌握的一种身法上的技巧。通过使用轻功，可以获取常人很难得到的一些物品（如檐上的风筝、峭壁上的宝物等等），当然，在绝大多数时候，不通过轻功也能做到同样的事情，但是会比较繁琐，即使不是为了获取宝物，使用轻功游山玩水也不失为一件乐事。除此以外，轻功与战斗的结合也相当紧密，在战斗过程中，给予玩家战术上的多种选择，使武侠的感觉更加切实，在战斗中可使用轻功临危逃命，亦可乘胜追击。轻功的操作不同于招式，是行动上的操作，通过移动键与其他键位组合来实现，具有很高的操作性，而玩家也可以根据自己的习惯来设置按键。这样可与招式操作同步进行，更好的与战斗相结合。轻功的使用需要消耗轻功值，轻功值会逐渐恢复。



游戏界面拥有自己独特的风格



蜻蜓点水是必须的，还能在水上打斗呢



轻功“极中有极”的幻影移形效果

修为循序渐进 风水锦上添花

江湖浩荡任我行，武高艺强始为先。在九阴真经的武侠世界里，会接触到分门别类的多种武学，然而习得这些武学后还需勤加练习才能达到提升自身实力的效果，根据武学等阶不同，每种武学的层次也各不相同。基础武学修炼到最高层次比高级武学初级层次还要厉害！武道一径，讲究内外兼修，意形合一。

内修

内修作为一种静功修炼方式，旨在修神炼意，时时刻刻以心海神识参研感悟，存思观想，潜移默化中武学意到形成。点击角色血条上方的打坐状 图标打开“武学修炼”界面，接着点击该界面左上角的图片方框打开武学目录界面找到所要修炼的武学点击其后对应的 按钮即设置为修炼该武学，最后点击面武学修炼面板左侧的“内修”图片即可开始该武学内修修炼。内修开启状态下，鼠标移至人物血条上方的 图标上即可查看所修炼武学的修炼速度，修炼剩余时间等相关信息。

提示：“江湖明俊”即使在离线状态下也可以通过“离线修炼”设置对应的武学进行内修修炼。


这位小哥马步不怎么地，相貌还是不错啊


演武堂上那张百花争艳图着实不错

演武

架子天天盘，功夫日日增。武学首先就是一种对肢体运动多种状态的体验，习武者不经过反复演练所有的招式只能是一个“嘴把式”，习武者或是通过修炼而领悟拳谱、拳理，或是由拳谱、拳理指导修炼，有功夫者而不知拳理，只能算是个傻把式，而“嘴把式”又大多没什么真功夫。江湖武学种类繁多，对应于此各路奇人异士在修炼方法也是是层出不穷。演武修炼作为一种外功形式在通过反复身体力行来加深记忆体会的同时佐以名贵的武学灵药来提升修炼效果，无疑比作为冥想式的“内修”修炼手段在效率上要高出很多。

提示：开启演武后，界面上有3种基本药效和价格不同的药品供使用，点击后当前修炼武学将随机获得对应药品基本药效的1倍到10倍的进度提升效果。

团练

遍访师和友，所求是真传。江湖奇学异术不绝，市井更是藏龙卧虎，漫漫修炼过程中，结交众多奇人高士一起修炼相互印证自身武学自是两相受益。九阴武侠世界里，多人团队修炼模式下，结合“演武”修炼的肢体体验对应在多套武学招式套路和阵型站位中，通过参与修炼的各人结合自身的武学感悟一起反复演练这些动作加深其对自身修炼武学的感悟，最后综合所有修炼者的操作结果不同转换为能作用于“内修”修炼速度的持续时间不同，提升效果不同的增益性Buff奖励给每个修炼参与者。

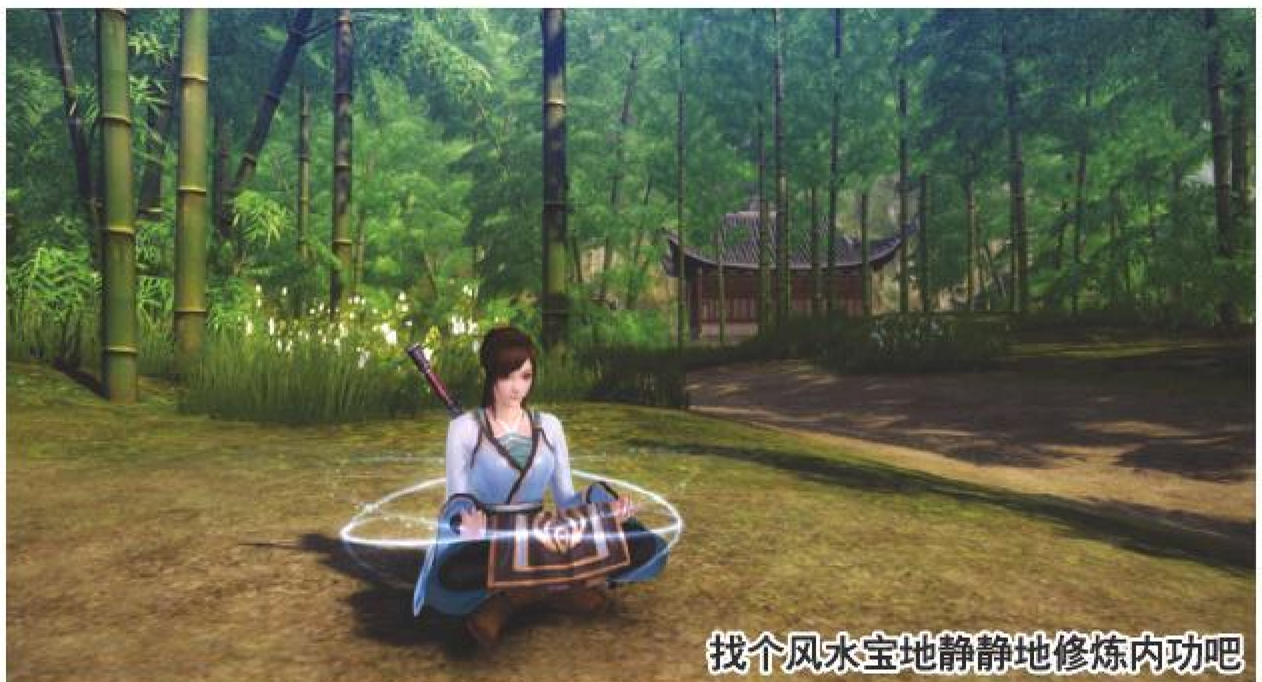
提示：团练开启时最好是在有足够修为且相应武学内修开启的情况下，否则得不到修炼奖励增益Buff的全额效果。


游戏功能界面打开一目了然

风水宝地

山清水秀揽阴阳，地险势绝转乾坤。九阴武侠世界结合传统文化“风水说”将武学范畴的气转化为具体的可操作的环境系统。所谓“内气萌生，外气成形”，游戏中以六种理想环境来对应九阴世界里的洞天福地和奇山异水，进而与武学的阴阳刚柔属性相结合构建了武学修炼的环境系统——风水宝地。不同的武学在不同的环境下修炼，有事半功倍之效。玩家可以通过将鼠标移至游戏主界面左上角人物血条上方的打坐状图标查看自身所处地理位置环境对当前自己正在修炼武学的进度影响效果。

风水地理位置
山：峰峦叠嶂，壁立千仞，挺拔巍峨。
林：葱葱郁郁，万木争荣，清新淡雅。
水：飞流直下，惊涛拍岸，大气磅礴。
洞：曲径通幽，遮天蔽日，万籁俱寂。
雪：雪舞长空，滴水成冰，寒意萧萧。
市：川流不息，车水马龙，鼎沸杂然。


找个风水宝地静静地修炼内功吧

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

在这里，你就是MVP！
YOU ARE THE MVP!



编：Samtown　美：grass

游戏类型：体育类休闲游戏
官方网站：nba2k. qq. com
运营公司：腾讯游戏
目前状态：6月开始不删档内测

《NBA2K Online》是一款由NBA（美国职业篮球）官方授权，世界顶尖的视频游戏厂商Take-Two制作发行，国内顶尖互联网企业腾讯游戏运营，以《NBA2K》系列篮球游戏为产品原型，基于互联网环境共同打造的一款全新体育类网络游戏。游戏采用全拟真方式完全真实还原NBA篮球比赛的体育竞技类休闲游戏。在这款游戏中，玩家既可以体验到最正式的NBA篮球比赛感觉，也能尝试组织属于你自己的梦之队登顶巅峰，同时还有更多的游戏模式等待玩家进行体验。

2K SPORTS　腾讯游戏 Tencent Games

NBA 2K ONLINE

I LOVE THIS GAME！



阿汤有话说：

在切入正题前，我先要把最重要的信息给大家展示一下，那就是本期栏目有奖竞猜活动的奖品——2012年NBA总冠军戒指！（当然，是仿制的……）虽说今年NBA总冠军在截稿前还未有定论，但是只要读者朋友用微博、微信参加我们的活动，就能有机会在赛后获得这份极具收藏价值的礼品！（活动介绍在本栏目结尾）

篮球一直是编辑部的第一热门运动，我们的专属篮球场和小编篮球队员们的英姿也多次在杂志上展示过。又因为近期NBA进入了激烈的季后赛和总决赛，因此，从游戏的内测开始，它就和“LOL”“暗黑3”一同成为了编辑部中午必战之网游，过去我们会在看完比赛之后，再到户外篮球场上去挥洒一下汗水。而现在，我们又多了一种热爱NBA篮球的方式，那就是玩《NBA2K Online》，在游戏里我们不用担心自己喜爱的球队落败；不用担心自己的球技不够出众；在这里你就是真正的MVP！



简化基础操作 泛大众娱乐标准



之前的《NBA2K》系列单机游戏都有一个特点，那就是对于新手玩家来说上手操作还是有一些难度的。针对这种情况，腾讯联合2KSPORT开发团队，对网游版本的操作系统做了很大的优化，使得新玩家的上手更加简单，如果你认真了解了游戏内设的新手辅助体系并完成所有的新手任务，那不管你对NBA有着怎样的了解，都能很快融入到游戏中去。当然，对于这个系列的老玩家和忠实粉丝而言，到了后期玩家间的对抗还是需要一定的操作水平的，比如说在投篮罚球的准确度上，需要玩家“按住投篮键并观察手的位置松开投篮键”进行，《NBA2K》系列的玩家应该很容易掌握，做到完美出手，但是对于新玩家来说就是这个完美出手都要多多练习了，好在游戏中有专门的单人练习，玩家可以先熟悉熟悉各个操作。而一些特殊的篮球技能和组合键，就更需要你在比赛中去寻找使用的契机，不过简化的效果相比之前的单机版游戏，可以用一句话来形容：不必再用十个手指滚键盘了……

基本操作键位





进阶操作键位



游戏主视角画面



45°动态追踪斜视画面

多样化游戏模式 完美的比赛体验



《NBA2K Online》基于真实NBA比赛数据所推演出来的球员行为倾向，使他们在比赛里的一举一动，完全贴近真实。开发者在游戏中逼真地还原了NBA巨星的身材、面容，并且采用了先进高端的动作捕捉技术，将球员动作流畅的表现出来。游戏中玩家可以与很多知名球星一起比赛对抗，尤其是画面给角色特写的时候，我们可以清楚地看到角色脸上的表情以及运动后满身的汗水，在细微处都表现的很好，高度拟真的临场比赛气氛，让用户犹如身临其境，真正置身于NBA赛场之中。而游戏中的三种对战模式也是玩家平时最喜欢的，分别是NBA对抗赛、NBA自由赛和街头3V3篮球赛。

NBA对抗赛

在NBA对抗赛中玩家是以新秀加入NBA真实球队，这些明星就是玩家的队友，而且玩家随时可以改变控制的角色，有一种操控全场的感觉；当然除了正规比赛以外，3V3的街头篮球也是不错的选择，除却了那些NBA的规则，也不用多么复杂的战术配合，既可以展现个人能力又可以跟好友来个搭配进攻，这个比对抗赛更加考验玩家的能力和临场应变能力，毕竟不像是对抗赛那样完全由玩家操控整个球队，而是真人玩家之间的对抗。







NBA自由赛

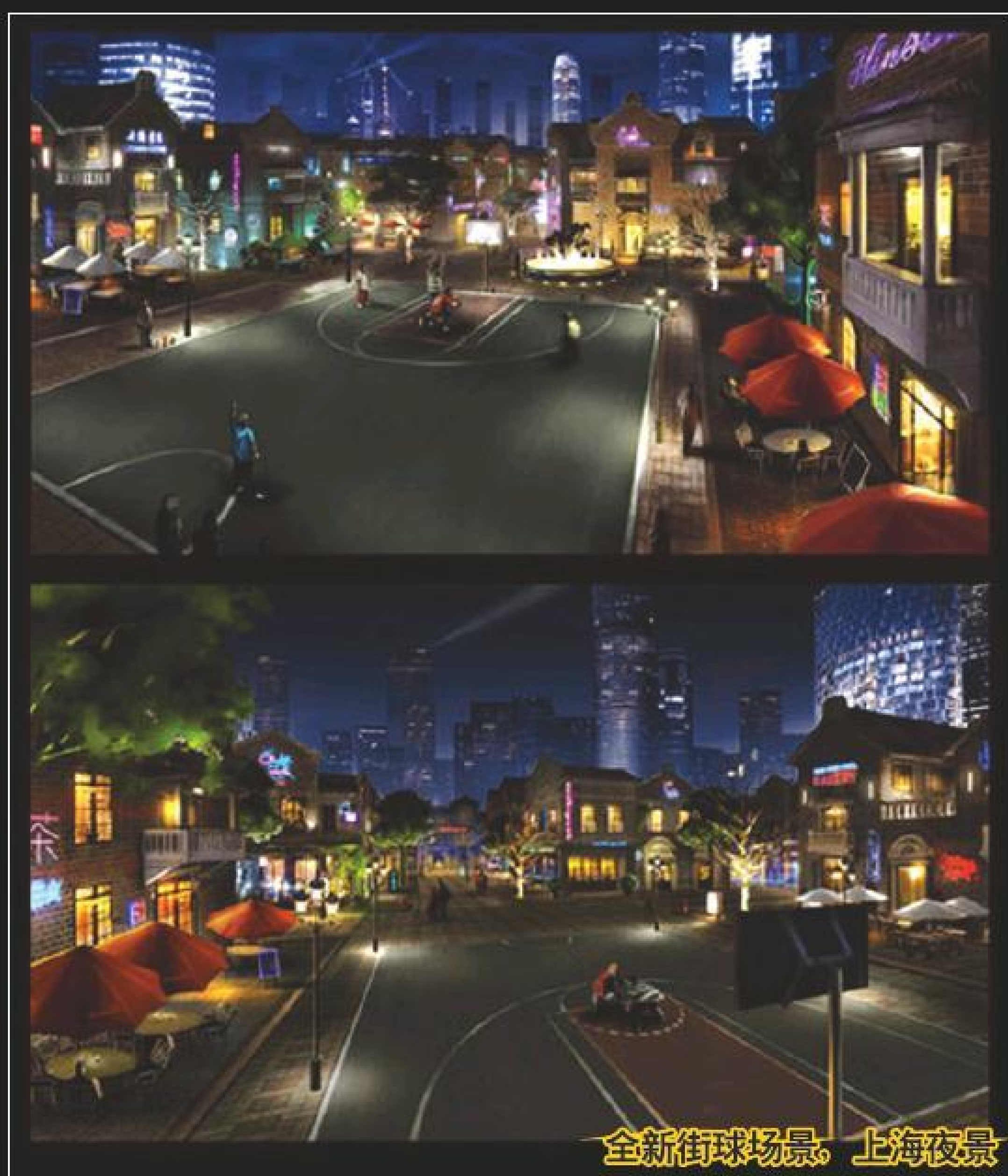
而在NBA自由赛中，玩家可以自由选择一支NBA球队与其他玩家比赛，在这个模式中玩家不能使用自建球员，也不能自由调整整个球队的阵容，最多就是能够随意转换操控的球星而已，体验最真实的NBA球赛。目前来看自由赛选择球队并不是能够选择所有的，只会有一部分开放，随着等级的提升会开放更多。

街头3V3篮球赛

游戏摒弃了NBA比赛中繁复的比赛规则。街头赛中玩家控制一名球员与其他两名队友配合对抗另外一队的三个玩家。玩家可以在拥有的球星和自建球员中选择一名出场比赛。玩家使用自建球员时，将显示玩家自定义服装充分体现个性（可在大厅界面的“背包”中操作穿脱服饰道具）。在内测前，腾讯官方又公布了街头赛三大全新场地原画曝光，其中最让人瞩目的就要数这张“上海夜景”的地图啦，它可是百分百取材自淮海路的新天地哦！







全新街球场景，上海夜景

挑战传奇 PVE团队模式的升华

除了以上这三种对战模式之外，腾讯还将在本次内测中更新全新的PVE团队玩法，这将成为游戏的一大特色。在PVE团队挑战模式下，玩家将各自操控自建角色，由任意5名玩家组成挑战队伍。他们挑战的对象，包括了众多NBA历史上的经典队伍和所有当今真实的NBA球队。在游戏中，不论是上世纪80年代魔术师领衔的湖人王朝，大鸟领衔的凯尔特人王朝，大梦率领的太空城传奇休斯敦火箭队，创下常规赛最佳战绩72胜10负的芝加哥公牛，当年淬火普林斯顿战术，打法华丽的萨克拉门托国王，还是现如今的新科总冠军达拉斯小牛，拥有联盟最炙手可热三巨头的迈阿密热火，饱受伤病魔患的波特兰开拓者——所有这些经典球队都将成为玩家们在全新模式中可以挑战的对象。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

养成性角色扮演 了解真实的NBA

在保留原作完美单局体验的基础上，游戏增加了球员和球队的成长、新手教学和游戏目标引导，以及用户社区建设等角色养成的RPG内容，使游戏的内容深度和广度都产生进一步提升。比如任务中心。虽然游戏中的任务并不是很多，但是基本上是跟着玩家的等级来增加一些新的任务，比如里程碑任务当玩家到达5级后就会开放10级的任务，这也使得不光是在游戏中可以得到经验值，通过完成这些特定的任务同样也可以获得奖励。目前的成长任务并不是很多，其实还可以同时增加更多的成就任务等等。除了任务以外，游戏中还有专门的天赋系统，这个也算是RPG游戏中的一个玩法，加入到竞技游戏中也很合适，比如玩家是控球后卫的话，可以在组织天赋上加点，增加控球后卫的断球、传球或者控球的能力。



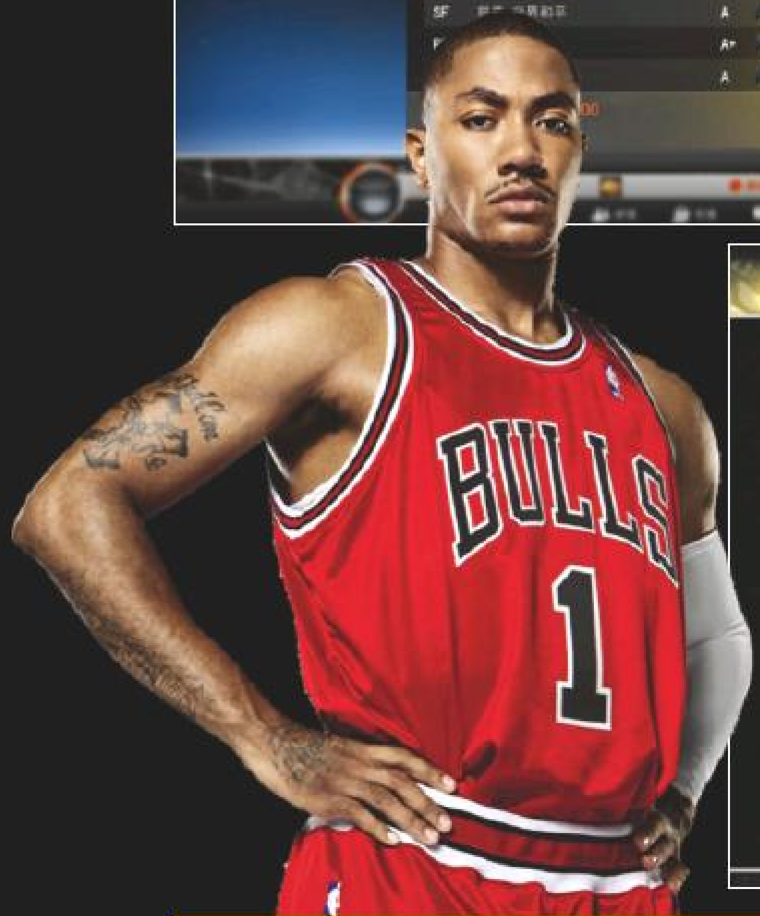
最详细的官方球队信息和球员资料



湖人队果然很强大啊



漂亮的篮球宝贝带你创建角色





商城里可以购买到大量球员

此外，玩家在游戏里还能扮演“篮球经理人”的角色，需要负责球队的管理，获得更多强力球员，逐渐强化球队的阵容。整个游戏过程，都伴随有详细的游戏目标引导，目标明确，达到目标的路径明确。从游戏初期的潜力股，逐渐成长为联盟中的超级球星，最终与真实的NBA天皇巨星们同场竞技。通过交互系统和信息传递，引导用户进行交互，构建属于自己的社交圈，继而组建自己的联盟，以团体赛的形式，争夺联盟层面的竞技荣誉。

NBA巨星代言NBA2KOL！谁要来中国？

不久之前，腾讯公布了《NBA2K Online》的代言人计划，将会在NBA历史上获得过MVP荣耀的球星范围内，选择最契合的巨星作为网游的代言人。从这个选择范围看来，无论最终的球星是谁，这都将是中国网游界最大牌的代言人了。回顾《NBA2K》单机历史，各位代言人可谓星光熠熠。从桀骜不驯的答案艾弗森，到如日中天的大鲨鱼奥尼尔，洗尽铅华的狼王加内特，最接近于神的男人科比，史上最年轻的MVP罗斯，到最近的飞人乔丹，大鸟伯德，魔术师约翰逊三位上古先贤王者回归。一位位NBA知名巨星的鼎力加盟，见证了游戏从无到有，不断完善，力求完美的荣耀之路。



栏目有奖问答

你认为谁会成为今年NBA总冠军？

A 俄克拉荷马雷霆队
B 迈阿密热火队
C 波士顿凯尔特人队
D 圣安东尼奥马刺队



奖品 价值 299 元

NBA2012年度总冠军戒指（仿制品）一枚

发送微信参与抽奖（时间截止至6月15日）

1）安装并登陆腾讯微信（QQ号码可直接登录），添加电攻官方微信号码（pcgg2012）

2）通过微信发送答案电攻官方微信参与活动。（例：A+代言人姓名）

3）确认中奖后，我们会微信回复并联系你进行奖品的发送。



游戏类型	3D武侠
运营公司	搜狐畅游
目前状态	公测
官方网站	tl.changyou.com

编：小P羊　美：grass

搜狐的《天龙八部》可以说是一款有点年头的游戏了。就在最近，游戏迎来了五周年庆，而全新的资料片“龙战九天”也乘势登场。作为五周年巨献，“龙战九天”带来了各式各样的新玩法，可谓是揭开了《天龙八部》全民同乐的新纪元。对于这样给力的更新，喜欢武侠游戏的朋友们当然不能错过了。这里，就特别为大家揭秘“龙战九天”的精彩内容！

楼兰幻境开启

天荒古境里的通天塔，是《天龙八部》里让人又爱又恨的场景。塔里的怪物众多，经验丰厚，能够大幅提升玩家的修炼效率，但同时，这处场景也长期为高玩所垄断。而“龙战九天”带来的楼兰幻境却不同于仅面向高玩的通天塔，这里将是大众的修炼圣地！

进入楼兰幻境的前提条件是从远古棋王手中（位置：珍珑棋局）夺取试炼令牌。得到令牌后，80级以上的玩家就可以组成3人以上的队伍，在楼兰（171，120）浮生处开启副本“天龙幻境”。队长消耗一个试炼令牌，即可带领队伍进入幻境，再与副本内的若梦对话，便能开启挑战之旅。





楼兰幻境一角

幻境心魔

副本玩法：和天龙八部相对应，天龙幻境副本中有8个大门，从正北的天神殿之门开始，按照顺时针方向，每4分钟开启一个。每个大门开启后5秒，对应的大殿内将连续5次遭受心魔的袭击。玩家需在心魔移动到幻境中央前将其全部消灭，否则心魔将变身为威力更大、更难击败的“天龙八部”真神幻象。心魔全部被消灭后，将在幻境中央出现最终的BOSS，击败BOSS，挑战结束。

注：无论是打败心魔还是BOSS，都将得到巨额的经验奖励！

四大战车乱入城战

随着“龙战九天”的开启，打法在老玩家心中已然成为定律的万人城战，将有全新的面貌！而改变城战格局的便是新版本中乱入城战的四大战车！

四大战车分别为幽毒战车、玄音战车、火云战车与凌冰战车，它们拥有远程群伤能力，并具备与其名称相应的毒、玄、火、冰属性攻击。威力极其强大的战车，非血肉之躯能够抗衡，三大主城势必全线告急！





战车获得方法

玩家在天外江湖林海溪谷、天岐南淮、漠南青原、忘川花海四个场景中采矿时，有一定几率在9级矿与10级矿的伴生物中得到特殊物品“刚玉矿石”。世族内的玩家，将积攒的刚玉矿石交给凤鸣镇战车宗师王冠，就能够提升本世族拥有的战车数量。所以，只要大家愿意努力，就算是休闲型世族也能造出威力惊人的战车！而待城战正式开始后，参战玩家可在王冠处领取机关战车，并选择所需的战车类型。每个世族在该时间内，最多可领取20辆战车。

战车继承玩家原有的防御属性，并能够释放相应的战车技能，在战斗中所向披靡。



凤鸣镇战车宗师王冠

少室山惊魂



说到BOSS，5年来败在《天龙八部》玩家手中的高手可谓不计其数，而“龙战九天”版本，则为玩家们带来了新的隐藏BOSS！

隐藏BOSS出现于日常副本“少室山”新增的第五关内，玩家在击败第四关BOSS丁春秋后，将在藏经阁区域出现NPC少林弟子，通过该弟子，即可对少室山的隐藏BOSS，超一流高手——萧远山与慕容博发起挑战。

萧远山与慕容博的实力，绝非丁春秋之流可比。当面对咄咄逼人的玩家，两大高手还会暂时抛开私人恩怨，携手应战。要想击败两位高手，实力、技术、意识、配合缺一不可！

超一流高手：慕容博

挑战成功后，可获得的奖励包括金玉富贵袋、少室山属性套装、10级材料箱及道具箱、超拉风飞行坐骑“金翼龙兽”与珍贵的龙纹装备！此外，玩家还将获得成就“战胜少室山上的萧远山”、“战胜少室山上的慕容博”，以及少室山系列终级成就“尘世无恋终成果”与特殊称号“名震少室江湖情”。



拉风坐骑：金翼龙兽



少室山系列终级成就开放

全新的佣兵系统

众所周知，副本活动是《天龙八部》的核心玩法之一。然而许多玩家因为各种原因，不得不选择性地忽略一些副本活动。譬如“朝九晚五”的上班一族，有时还会无奈地错过兵圣奇阵、四绝庄等重要副本。为此，新资料片推出了 “悬赏任务”系统，没有时间进行副本的玩家，可以发布悬赏公告，雇佣其他玩家来替你打副本。



不上线也能刷四绝！

佣兵系统玩法

等级不低于50级的玩家，可以在大理（99，168）发布悬赏任务，并设定奖励类型及奖励金额。每次只能发布一个任务，悬赏副本可包括杀星、四绝庄、初战缥缈峰、挑战缥缈峰、简单及困难模式的兵圣奇阵、燕子坞及少室山。

只要满足任务领取要求的玩家，都可领取悬赏任务。领取悬赏后，该玩家完成悬赏所指定的副本将不获得任何经验及奖励，玩家需至告示牌处交付悬赏任务并领取奖励。同时，悬赏的发布者则可在告示牌处收取包括经验及物品在内的战利品。

超过24小时未被领取的悬赏任务将被清除，发布者可在告示牌处回收悬赏奖励。

龙征五载战江湖



“龙征五载”纪念册

现在，在野外场景杀怪有几率获得黑檀木、铁桦木、胡桃木、沉香木等道具。这些物品是参加“龙征五载”活动的必需品。当得到以上物品后，可以通过大理黑檀木雕刻大师、苏州铁桦木雕刻大师、洛阳胡桃木雕刻大师、苏州沉香木雕刻大师，将4种原料进行搭配，制成24种龙火卡。每收集两张火龙卡，就可以在大理城许嵩处兑换天龙福袋，福袋里含有天灵丹、金丹葫芦、金蚕丝、玉液净瓶、小还丹等宝物。而当你收藏到12种、全套24种龙火卡后，还可获得五周年纪念成就“龙征五载行天下”与限量版称号“龙征五载战江湖”！

除了以上内容，《天龙八部》还为我们准备了许多庆祝活动。关注武侠游戏的朋友们可不要错过了！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	3D科幻
运营公司	世纪天成
目前状态	封测
官方网站	eve.tiancity.com

编：小P羊 美：grass

对喜欢太空游戏的老玩家而言，冰岛CCP公司开发的《EVE Online》绝对能被冠以“巨作”的头衔。这款太空科幻作品，曾以独特的设计理念和服务器架构吸引了众多公会玩家，譬如：KOK、SPEED、FRY……，不夸张地说，即便在游戏更换代理前最不明朗的阶段，P羊曾在的公会仍由不少死忠在游戏里奋斗，并赶制出了泰坦（比空间站还大的航母级战舰）！之所以会有不少玩家始终对EVE不离不弃，自然是对游戏内涵的认可，以及对新版本的期待。就在2012年2月，世纪天成宣布成为国内的《EVE Online》运营商，新版本《EVE：新纪元》即将给中国玩家带来一场期盼已久的饕餮盛宴！而本期就为大家揭秘画质更佳，玩法更瞩目的“新纪元”。

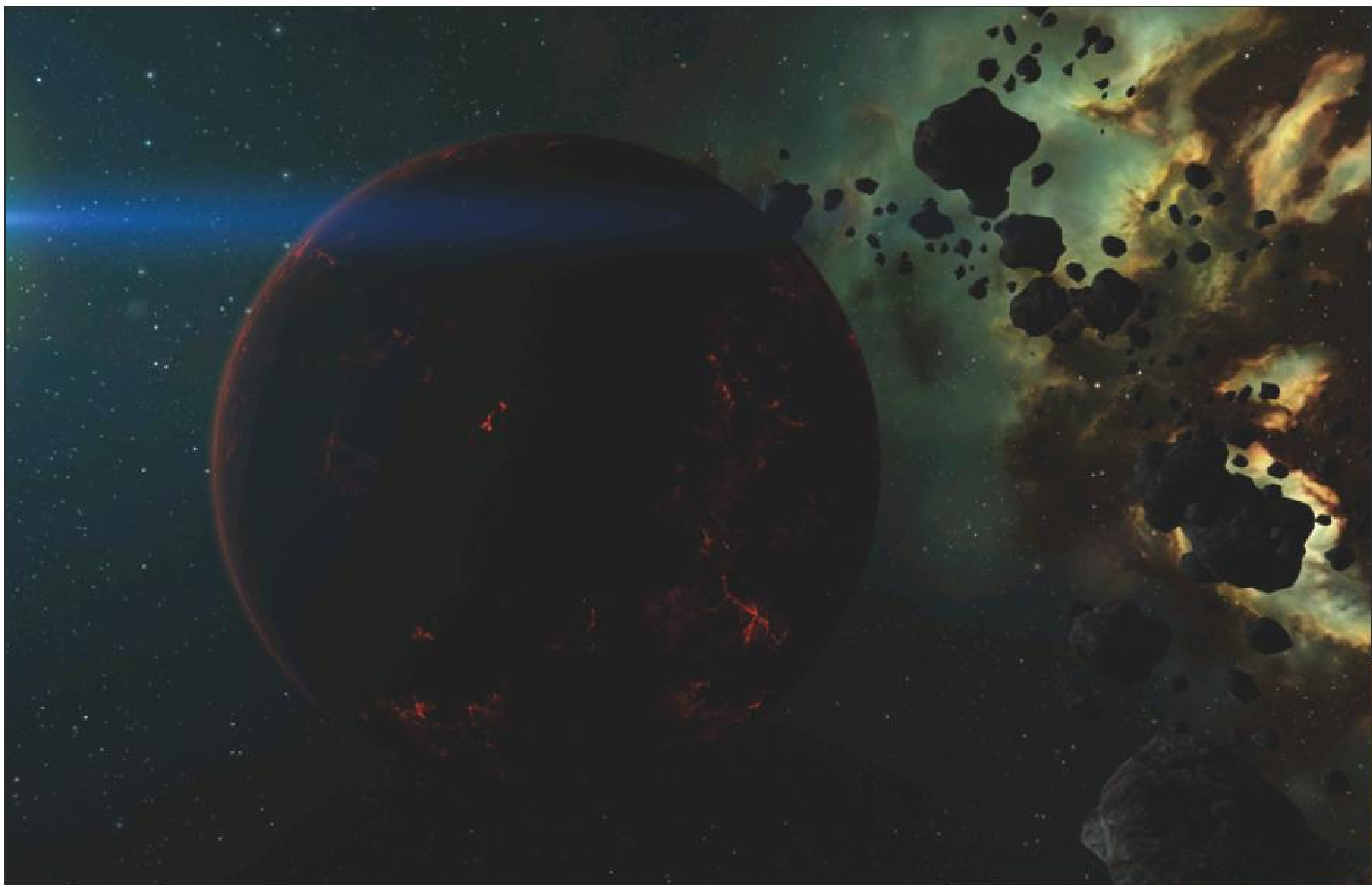
完全自由的平行世界

《EVE:新纪元》的世界隐匿于广袤而深邃的宇宙深处，一个远离地球的未知世界“新伊甸”。经历了灾难浩劫、百万年沧桑巨变，在EVE世界之门崩塌后，幸存下来的人类后裔建立起了艾玛、盖伦特、加达里、米玛塔尔及朱庇特五个帝国，并与部分小规模势力一起撑起了EVE世界。在这里，战争、扩张、贸易、科技，一切都没有限制，是一个完全自由的世界。摒弃了传统游戏中的等级、经验概念，技能是《EVE:新纪元》中的最宝贵财富。通过学习技能，飞行员的能力不断得到拓展，可以得心应手驾驶自己的舰船，一次又一次出色地完成任务。

而你，一个崭新的飞行员，就诞生在这一世界中。所有事物都等待你去发现，你的前途将不可限量。



次世代超精游戏画面



初看这张出自《EVE:新纪元》的宣传画面，想必你会误以为这是一张经过CG处理的效果图，但实际上，由于实时演算画面极其出色，《EVE:新纪元》始终都是直接采用游戏内的真实画面用于宣传！

你所要做的，就是进入这片宏伟的宇宙世界，感受它所带给你的极限视觉冲击。



得益于全面超越Trinity2.0的次世代图形引擎Carbon以及来自nVidia的强力技术支持，使得《EVE:新纪元》的游戏图像效果更加绚丽多彩，材质更加逼真。

独一无二的角色创建

打造独一无二真实细腻的专属游戏角色想必是广大玩家梦寐以求的，《EVE:新纪元》人物构建系统的横空出世首次将这样的期望变为了现实。

在《EVE:新纪元》的人物创建过程中，你可以随心所欲对人物的整体特质进行调整，如人物的身高、体重、身材、年龄、肌肉等，之后便可以开始细致雕琢人物的五官和骨架。从鼻梁到脸颊，从颧骨到耳朵大小，直到人物脸部的每一个细节上都精确符合要求为止。不仅如此，人物的肤色、发型、发色、瞳孔颜色也都可以自定义。



据悉，《EVE:新纪元》中所有的人物服饰都是由拥有10年以上相关行业经验的国际顶尖时装设计大师操刀的作品。得益于此前长期担任著名意大利服装品牌Diesel设计师Fiona Cribben，她的加盟为《EVE:新纪元》的服装注入了极其明显的时尚韵味。任何一件服饰不仅面料考究，剪裁版型也堪称经典。



形态各异的硬派战舰

开发团队为《EVE:新纪元》的四个种族总共设计了800多艘风格各异的飞船。艾玛舰船多为金色装甲包裹，看起来雍容华贵；加达里舰船棱角分明，充满科技感；盖伦特舰船在设计上以光滑弯曲的线条为主，圆润而暴力；米玛塔尔舰船则实用至上，外表简陋粗糙。

《EVE:新纪元》每个种族的舰船按照功能区分，分别有护卫舰、驱逐舰、巡洋舰、战列巡洋舰、战列舰等种类，每种舰船不仅外形上各有特色，在功能上也各有所长。



舰船是《EVE:新纪元》的核心，是玩家开始EVE之旅的必需装备

真实刺激的玩家对抗

军团是《EVE:新纪元》中的玩家组织形式，是游戏中最稳定的团体单位。每个军团有自己独立的资产管理体系，军团成员可以共享军团公有的装备、船只、武器、电子设备、弹药等一切物品。 军团之间的战争在游戏中时常发生。一旦一方宣战，战争即刻打响，军团内的飞行员们在军团CEO的指挥下，按照的作战计划和策略投入到战争当中。当然，如果你不想加入军团或联盟，独自乐享宇宙探索和PVP，自然也是可以的，一切都由你决定。

多种多样的职业选择

在初识《EVE:新纪元》世界后，便需要开始规划你未来的职业生涯。

佣兵：完成任务不但可以增加代理人声望，更可以获得任务报酬，同时配合团队打捞残骸，收益非常可观！

矿工：任何建设都离不开矿石原料，成为一名矿工虽然要耗费不少工作时间，但是收入也相对十分稳定。

制造者：大到战舰飞船小到零件弹药，绝大多数物品并非由NPC出售，而是要通过劳动制造才能获得的，因而制造业总是财源不断。

商人：寻找市场差价从事贸易，独特的眼光和强大的魄力可以将你成为富甲一方的巨商……

当然，《EVE:新纪元》中可从事的职业远远不止这些，比如，打入敌人阵营窃取情报的间谍，洗劫过路的飞行员再和其谈判价钱的海盗……



玩家对抗（PVP）是《EVE:新纪元》的核心玩法

最后要说的是，如果你是一个不折不扣的科幻迷，那么《EVE:新纪元》一定会很对你的胃口。这包括7808个待探索的行星、各大阵营的各式舰船、紧张刺激的萨沙海盗入侵、克隆技术等等等等。一句话，这宇宙，属于你！



游戏类型	3D武侠
运营公司	火龙网
目前状态	封测
官方网站	fy.2211.com

编：小P羊　美：grass

由著名港漫作家马荣成先生亲自授权改编的《风云传奇》，是一款标准的暗黑向游戏。事实上，在该作封测前，P羊就已经抢先体验过游戏内容了。游戏无论在画面、怪物以及技能升级方面的设定都会引起暗黑迷们的共鸣。本期就为大家特别介绍这款游戏。

虚幻3引擎打造的画面

《风云传奇》采用的是锁视角的设定，在虚幻3引擎的支持下，该作的水面反光、战斗特效、光影等诸多方面都堪称完美。据了解，在画面制作上，该作采用了柔体碰撞、3D建筑物件系统、3D粒子效果等高端设置。不过要享受最高画质，则你的电脑必须达到一定的配置要求，配置不高的玩家则可以牺牲画质来提高游戏性能。

操作方面，游戏的各项设定对熟悉ARPG的玩家来说不会陌生，值得一提的是，游戏的鼠标左右键和暗黑2一样可以搭配技能，这一点，让人不由得产生出本作便是“风云版大菠萝”的感受。



默认视角和最近镜头对比


水面反光效果非常明显


前方就是乐山大佛



职业选择画面

独特的招式设定

《风云传奇》拥有“飞云”“疾风”、“浪客”三大职业，他们在团队中的定位分别是前方MT、输出、辅助召唤职业。同时，每个职业均有其独特的战斗能力，无论是喜欢PK或喜欢团战配合的玩家都有发挥的空间！不过，最独特的还要数游戏的技能设定。

《风云传奇》中的技能主要通过研读武功秘籍习得。学会技能且人物满足技能升级条件后，就可以升级、配置技能的附带招式。要注意的是一个技能只能配置三类颜色不同的招式。

以疾风的技能“灭寂真气”为例，是给技能配上震退敌人的“气震”、能击晕敌人的“奔雷”还是威力更大但只能缓速对手的“飘霜”就由玩家自行决定了。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888





搭配特定招式后发出带冰霜效果的剑气缓速敌人

可以选择各类技能招式

因为能学习的招式远远超出可装备的三类，玩家可以根据战况在技能面板中修改技能装备的招式。这种随心所欲的招式搭配玩法，实际上等同于扩展了游戏的职业类型！

多相的敌人设定

对热衷PVE玩法的玩家而言，《风云传奇》多相的敌人设定同样很吸引人。游戏中的怪物除了各有不同的战斗和死亡模式外，一些敌人的出现方式和应付玩家的“奇招”，会让没有心理准备的朋友大吃一惊，例如有些敌人会从潜伏处飞跃而出，一些有名有姓的精英级敌人更会使出分身术，击晕术等招式，而BOSS级怪物的各种限制技能、DOT技能就更考验玩家了。此外，随着地图危险级别的提升，特别是在各类副本地图中，怪物的强度、密集度、AI会逐步加强，同时会移动的平台、可供玩家施展轻功紧急逃避的高台也会出现在场景中，一同考验玩家的走位技巧和团队配合。



有姓名的怪物较难对付





受到敌人攻击时出现的硬直

独特的证券玩法



游戏货币和商城货币也可以在市场内和其他玩家交换

趣味玩法让人眼前一亮

《风云传奇》中的各类趣味玩法，也不乏令人眼前一亮的新元素。

在道具系统方面，游戏中存在着各种上古神兵，不少道具属性的随机，让道具玩法变化无穷。通过铁匠铺系统，玩家不仅可以进行装备的强化，还能将已被淘汰的低阶装备分解为有用的材料，甚至进行开封操作！同时，游戏中的装备还存在忠诚度的设定，玩家得到的第一手装备忠诚度最高，而一旦转手或掉落为他人拾获就会降低忠诚度。要注意的是，忠诚度的高低将影响到装备在战斗中的磨损速度。

在玩家交流互动上，游戏不仅有帮派、交易、股票等系统，还内置微博系统供玩家发布、买卖任务！值得一提的是，可供买卖的任务一般都来自狩猎获得的珍稀任务道具，发布、购买任务的双方玩家都可以通过完成任务获得奖励。这种任务交易玩法，也是《风云传奇》诸多独创玩法中的亮点！

此外，和原著中的著名角色——步惊云、烈风等人一同冒险、通过“九空无界”开启可供周围玩家一同进入探险的时空门、借助怪物随机掉落的各类神符让自己和周围玩家一同享受到buff的馈赠等等玩法，都为这款游戏带来了更多趣味。



游戏类型	3D奇幻
运营公司	巨人网络
目前状态	二次封测
官方网站	ws.ztgame.com

编：小P羊　美：grass

说到俄罗斯公司Mail.RU开发的《巫师之怒》，相信但凡喜欢魔幻网游的朋友一定早就在关注此作了。这款一经公开便被冠以俄罗斯版《魔兽世界》称号的游戏，因为版本调整的需要直到今年5月才正式和国内玩家见面，有幸参与星战封测的P羊虽然不能妄断《巫师之怒》和WOW到底有几分相似（毕竟我这个倔强的反WOW分子就没好好玩过WOW），但至少从“面子”上来看，该作和WOW真的好像一家人，这究竟是好事还是坏事姑且不论，还是让我们一同了解一下这款游戏吧！


游戏画面酷似高清版WOW

多达28个初选职业

网游《巫师之怒》其实和单机游戏《愤怒的魔法师》有很深的渊源，不过单机作品并没有将游戏所处的世界——萨诺特星球的阵营、历史背景铺展开来，而《巫师之怒》的出现，无疑很好地填补了这方面的空白。

一进入游戏角色创建界面，你便会发现这款游戏同样设定了两个对抗阵营——帝国和联盟。虽然每个阵营下均有三个不同种族并对应有各种职业，但仍不难看出战争主要发生在卡尼亚和哈达冈这两个人类政权之间。

卡尼亚

非常有荣誉感的民族，他们强壮、安定，性格和蔼，向往自由，追求幸福的生活。由于卡尼亚人类能使用神圣魔法，并且从他们所信仰的神那里获得了力量，所以他们能组建十字军和教士部队。

哈达冈

哈达冈人曾被分裂，变成南方的流浪部落，直到大法师尼泽布将他们再次统一起来，并且带领他们将南方贫瘠的沙漠变成了肥沃的土地。而他们的故土已经被卡尼亚人占领。于是两个国家民族发生了旷日持久的战争。


首次选择种族职业特别容易挑花眼

相对于上面提到的两大人类种族，剩下的四个种族，包括精灵和吉布林，以及亡灵和兽人更像是卡尼亚和哈达冈的后方支持者。这点从剩余的几个种族只有四类可选职业（两大人类种族均有六类可选职业）上就能窥见一斑。至此，你只要屈指一算就会发现，这款游戏的初选职业足有28类之多，和以多种族多职业著称的WOW相比也毫不逊色。

不过一开始选种族职业的时候，的确让人更难以抉择。这里P羊的经验是，喜欢型男靓女或萌物的同学进联盟，而喜欢霸气造型或灵异风格的同学则得去帝国。

操作体验近似魔兽

在操作手感上，《巫师之怒》和WOW比较接近。基本操作依然是ASWD移动、空格键跳跃，并依靠鼠标右键随时调整视角，而且游戏并没有令人反感的地图边界设定，喜欢抄近路的朋友可以愉快地跳上、跳下，比如从3楼楼梯口直接跳到1楼，但需要注意的是，游戏仍设置了坠落判定，当掉落高度过高的时候，人物会损血甚至死亡。





死亡后角色会出现在炼狱，角色必须等待一定时间，直到灵魂恢复才能回到地图重生位置



而在技能施放特别是法术施放方面，《巫师之怒》的不少技能同样拥有吟唱的概念，并且当吟唱时遭到对手攻击，就会出现吟唱时间延长甚至施法被打断的状况。另外，这款游戏也和WOW一样，需要人物面对目标才能进行成功的技能打击。

施法有新概念

值得一提的是，在技能操作方面，《巫师之怒》还有一些比较新颖的概念，譬如“法术提前准备”，意思是一些法术允许玩家事先吟唱好，当遇到敌人时你只要再次使用该法术即可进行法术瞬发。而一些进阶法术，则会随时间增加、衰减能量值，而你必须在自身拥有足够能量值的时候才可以使用它们。这一系列全新的设定，对法系职业而言无疑代表着新的操作方式。



庞大的地图玩法多样

提到玩法，《巫师之怒》给玩家带来的是数之不尽的任务、各类副本以及相对其他网游来说较为复杂的采集、制造业等内容。限于篇幅问题便不对上述玩法一一详述了。这里要特别提到的是游戏中的忒修斯系统。所谓的忒修斯系统其实是一个集自动寻路、强化关键物品显示、改变部分物理阻挡法则的帮助系统，从某种角度而言，这也算是巨人游戏共有的特色。



制造服装的小游戏



表情动作系统



在各块大陆间运送乘客的飞艇是游戏的独特标志

话又说回来，不少玩惯WOW的高端玩家可能会对这一设置有很大的看法，认为忒修斯的存在让游戏变得太傻瓜。对于这部分高玩的看法，《巫师之怒》开发者的观点是：“萨诺特很大，我们不希望让各位因为迷路而对游戏失去了兴趣，而倘若你认为自己是硬派且高端的，你可以选择不去使用这一系统，选择权在你手中。”

至此，相信尚未接触过此作的朋友们已经对《巫师之怒》有了个大致的映像。总的来说，这是一款魔幻风格浓厚且质量不俗的作品，很容易给初次接触该作的玩家留下一个得玩玩看的好印象。唯一令人担心的是，正式运营后，服务器是否稳定以及收费方式的设定。据P羊了解，《巫师之怒》可能有一些不是很地道的收费内容，譬如，付费清零死亡等待时间。当然，目前游戏还处在测试阶段，很多内容尚不能盖棺定论，这里也希望《巫师之怒》能给玩家带来更多的欢乐与精彩！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

小编玩什么?











2012年6月 电攻网游风云榜

1
星期五







17
星期日

22
星期五





1
星期日

编：samtown　美：grass

热门网游测试时间表

2012年5月中旬——6月初

4 期一

5 星期二



11 期一

12 星期二

18 期一



21 星期四

25 期一

26 星期二



2 期一



5 星期四

6月十大新游期待榜

1）桃园 ↑
ty.playcool.com

2）斗战神 ↓
dzs.qq.com

3）巫师之怒 ↑
allods.ztgame.com

4）斩魂 ↓
zh.163.com

5）剑灵 —
bns.qq.com

6）千年之王 ↑
qn.sdo.com

7）笑傲江湖 ↓
xa.wanmei.com

8）风云传奇 ↑
fy.2211.com

9）NBA2Konline ↑
qq,nba2k.com

10）水浒Q传2 ↑
sh2.wanku.com

6月十大网游排行榜

（资料由新浪中国网络游戏排行榜提供）

游戏名称	游戏评分
九阴真经	CGWS:8.35分
桃园	CGWS:8.28分
风暴战区	CGWS:8.17分
神仙传	CGWS:7.99分
第九大陆	CGWS:7.90分
大宋	CGWS:7.85分
寻龙	CGWS:7.81分
水浒无双	CGWS:7.69分
三国战魂	CGWS:7.62分
天骄3	CGWS:7.56分

6月十大网页游戏榜

游戏名称	官方网站
神仙道	sxd.xdwan.cn
圣痕幻想	onee.hagame.net
星之物语	ss.qq.com
烽火战国	zg.qq.com
飘渺西游	pmxy.wan5d.com
巨龙之歌	drakensang-online.com.tw
盛世三国	sg.xd.com
七雄争霸	7.qq.com
热血三国2	sg2.ledu.com
麻辣三国	sg.joyct.com





编：老湿　美：咖啡

容量 127 MB　价格 免费

类别 策略+卡牌+动作游戏

8分

平台 iPhone iPad（iOS 3.2以上）

由日本世嘉研发，DeNA中国梦宝谷游戏中心运营的《三国征途》是一款集合了网络游戏、即时战略、卡片游戏和地牢冒险的多功能游戏。在即时战略部分，玩家需要建造一座城市，建造时合理摆放建筑资源；卡片部分玩家需要组建一支卡片军队来抵御外敌入侵，每种卡片都有自己独特的属性，胜利的重要秘诀是有效的配置卡片；地牢冒险部分，完全采用3D模式进行砍杀似的动作游戏。


每一种建筑都有各自的功效

三国志的内政

游戏上手难度较大，操作方式和功能较多，但根据贴心的新手教程也能了解个大概。《三国志》似的内政系统，玩家在自己的城池中建造不同的建筑来获得更多的资源，并进行合理分配，以发展经济，增强己方实力。相应的建筑必须建造在对应的物资周围，建造和升级建筑都会消耗较长时间。三国征途中经济是战争的基础，部队的招募和调动都需要耗费大量的物资和时间，只有内政处理好，玩家才能发扬出最大高战斗力。内政操作简单，玩家只需点击菜单选项下达命令即可，前期不会占用玩家过多游戏时间，只要在游戏间隙操作即可，但到了后期随着领地的增加，玩家要打理好所有的内政也会手忙脚乱的。



攻城略地先从身边的空地开始

霸三国志大战的卡牌


武将牌可以进行不同的合成

有别于一般常见的三国游戏，世嘉开发的《三国志大战》卡片对战系统沿用于此，以实体卡片做为控制媒介，使用不同的武将卡攻略对方城池击败对手。想要玩转这个游戏需要花费一定的时间去理解卡片的众多细节。各种武将牌的成长，组合，合成都有相应的计算公式，玩家必须组建一支卡片部队来进行战斗，利用卡牌指挥自己的部队，在适当的时候使用计谋或兵法，使自己进入有利的战况。不少的插图画家和漫画家参与武将卡作画，当中最为有名的包括CLAMP、真岛浩、曾田正人等，各种截然不同的画风和精致的杰作使得赏玩三国征途时更添一番乐趣。



收集更多的卡牌组建自己的部队

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888





真三国无双的动作

三国征途也引入了《三国无双》似的动作元素，选择关卡进入房间加入战斗。战斗使用的并不是武将，而是自己开始设定的角色，可以装备玩家游戏中获得的武器。3D的战斗效果较炫，依稀能看到大公司的底蕴。玩家需要使用虚拟按键进行操作角色配合队友击杀敌人，操作方式有所改变，取代了以前的单一按钮，而是在右下角圆形区域点击或者划动来作出攻击动作，并有一个必杀技能用于保命；通过关卡可以获得GP，GP可以换取武将或武器，加强作战能力。每天只有4点行动力来进行战斗，一次地图消耗一点。



是以关卡的形式进行战斗



有没有一些三国无双的感觉











编：小i　美：grass



艾诺迪亚4
测评：用RMB砸死BOSS



容量 44.8M　▶类别 冒险类RPG

价格： ¥18.00

平台 与 iPhone、iPod touch、iPad 兼容。需要 iOS 4.3 或更高版本

激动呀激动呀！《艾诺迪亚4》出来了！还记得当年《艾3》中口爱的小帅锅卢森吗？对对，就是我们常亲切地称其为“Loser”的那位，现在竟然已经长成一个风度翩翩的型男了！作为一个看见帅锅就毫无抵抗力可言的女纸，小I一见英俊冷酷的小卢，眼睛顿时就亮了！

作为IOS上有着相当知名度的《艾诺迪亚》系列之一，《艾诺迪亚4》传承并发扬了前传所有的优良传统。精致的画面，Q版的人设，丰富多样的任务内容，好莱坞大片级的纠结剧情……《艾4》的光芒是无法掩饰的！

一、黑暗的力量

先来聊聊主人公小卢。

小卢是个黑暗教团的忠实信徒，崇拜黑暗神，对上头的命令不问对错，坚决执行。话不多，看到拦路的直接撂倒。好在我们家小卢不是那么堕落的孩子，游戏中很快就会告诉你：小卢是个被利用的可怜的娃。

看多了骑着白马救公主的王子，偶尔来个不会笑、见到公主就把她打晕了扛着走的冷面王子，对MM们的杀伤力那可是致命的。加上这个暗黑王子还是个整天沉陷在“我做的事都是对的吗？”这类问题中不可自拔的忧郁男，那简直就是对文艺青年、2B青年的通杀啊！GG们完全可以拿着这款游戏对MM们装屌丝：嘿！我介绍你个高帅富……



别的没，就是宝石多



队形不能乱



给够RMB，单挑BOSS没问题





没血的时候记得和BOSS玩“躲猫猫”



其实美女的意思是……诶！别往奇怪的方向想

二、麻烦的位移

说起RPG游戏给人的印象之一，就是画面四周塞满的状态栏。作为一款可与PC平台有着一拼的游戏，《艾4》的界面上突出了重点，算是简化得比较成功。唯一遗憾的是在方向操作上，《艾4》没有采用同类游戏大多使用的滚动方向球设计，而是将四个方向的交触点分隔地太过明显。也就是说，卢森只有正东、正南、正西、正北四个前进方向可供选择，一点偏移的余地都没有。这样的设计在跑跑任务的时候也就罢了，但在打怪的时候就碍事多了，尤其是那些肉多皮厚的大BOSS，这样的转身效率可能会要了你的命。小I打的时候一直在想，要是能直接在地图上用手指点个方向给小卢跑该多好……期待制作团队的改进。

三、不能小瞧的战斗

RPG游戏的重点，毫无疑问是战斗了。说起《艾4》的作战难度系数，那真是……百感交集啊！说难的孩纸，那是因为你不了解PAD游戏的特性；但若说简单，那你绝对是小瞧了《艾4》的制作团队。

就小I的经验来说，在游戏的前期要注意以下两点：

1、多在野战地图打怪练级。

地图上的普通小怪被杀后，过段时间就会自动重生。不要小瞧了这些手无缚鸡之力的小角色，他们是你练级最有力的渠道。《艾4》中普通小怪与BOSS间的实力悬殊得不止一点点。想当初小I在打第一个野战地图时，对那些小猫小狗的完全不屑一顾，而那些小怪们虽然长得凶狠了些，却也不会主动攻击。最终导致小I一路上就这么过去了，从没想过走回头路。结局就是，在第一个BOSS面前，小I就直接跪了…… －－b血淋淋的历史教训啊！

2、认真思量你的肉盾

《艾4》共有6个职业可供玩家选择：黑暗骑士、忍者、黑魔导、狂战士、暗影猎手、祭司。偏血偏法偏敏捷，青菜萝卜各有所爱。不过小I的建议，还是尽量选择普通攻击强大的角色为好。

首先，这不是联机游戏，你不能期望谁来做你的肉盾，让你尽情释放强大的法术技能。事实上，游戏开始后不久，你就会得到你的第一个同伴。但这个家伙只会亦步亦趋地跟在你身后，你打他也射，你跑他也逃。简单地说，你是他的肉盾。BOSS只会盯着你家小卢打。直到你的小卢死了，你才能操控这个平时扮僵尸的“同伴”。由此可见，血量对于你来说是多么重要。可是血药喝下去也是有冷却时间的，这就逼得你不得不以强大的杀伤力速战速决。而小卢的法术攻击往往有段不短的冷却时间，所以更多时候都是使用普通攻击。想象一下，一个弱不禁风的黑魔导，空有一身法术潜能却使不上劲，贴在敌人的刀锋下任人蹂躏，却只能用小手给人挠痒痒，好不容易用个法术召唤个宠，还没等小家伙跳两下自己就先挂了，这是何等的惨不忍睹啊！



群殴也不是BOSS的对手

四、用RMB砸死BOSS

前面说了，BOSS和小怪不在一个LEVEL，特别是大BOSS，血是你的数倍，攻击力是你的数数倍。打BOSS战绝对是个棘手的问题，而大多的BOSS战都是无法存档的，这也就意味着你将有感受“功败垂成”的风险。

好在小I很快就找到了解决问题的途径。没错！就是RMB！罪恶的RMB在游戏中化身成了闪闪亮的宝石，用它可以轻而易举地搞定一切BOSS。还在为出门带什么装备而烦心吗？还为如何加技能点而烦恼吗？还在懊恼自己的手指反应都不够灵活吗？别怕，让《艾4》来告诉你何为王道。



英雄救美的必备台词

战败死亡后，你会有两个选项：一、普通复活。但会损失经验值等，而且要回到上个地图中。你很有可能要带着你的小卢再一次清扫一圈迷宫，与再度满血的BOSS重新打照面。二、使用宝石复活。原地复活，立刻满血，且没有任何经验等损失。

So,还犹豫什么？毫无疑问地用宝石呗！当你一被秒就立刻满血重生站在BOSS面前，可怜的BOSS血量却没有任何变化时，你的内心将会获得何等无上的充实之感啊！（话说给出这样的设定，Com2uS公司有没有考虑过BOSS的感受呢？我要是BOSS我也会被气死的……）就这么用你的鸡蛋手去打BOSS的石头肉吧！死一次不够咱死两次，死两次不够咱死四次……看谁死得过谁！再硬的BOSS也要跪，必须跪！ XD

宝石复活的价格不贵，一次也就5个宝石，而新建角色时会附赠200个宝石。也就是说，至少够你死40次。更多的机会就要用RMB换了，App store里有宝石的明码标价。

当然，作为正义的化身，像是怎样用修改器无限刷宝石神马的，小I是绝对不会告诉你的~ >3<



最多能同时有两个伙伴

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

六个三国 六张脸

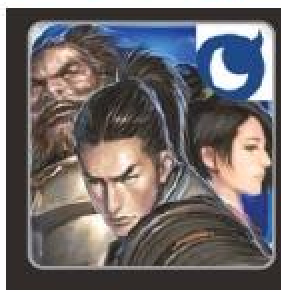
细数各类型三国手游



文编：Sky　　美编：哈秋

三国征途

全能型三国



容量 127 MB　类别 策略+卡牌+动作

免费

平台 iPhone iPad（iOS 4.1以上）

《Kingdom Conquest》的续作，一经推出便引起了不小的轰动。其延续了前作的基本系统，结合“策略”、“动作”、“卡片”等经典游戏内容，是一款基于智能手机的即时连线对战网络游戏。玩家通过经营自己的国家，通过生产建设、招兵买马，然后组织军队攻打其他国家，逐步把自己的国家建立成像魏、蜀、吴一样的大国。通过与散布在世界各地的其他玩家战斗、合作，占领大国的9个首都和都城，并一统天下。







三国战记 植物大战僵尸型三国



容量 133 MB ▶类别 植物大战僵尸类

价格：¥50.00

平台 iPhone iPad（iOS 3.0以上）

《三国战记》延续塔防类策略游戏的经典玩法，特别是植物大战僵尸的类型。设置冒险模式、小游戏模式、生存模式和梦魇模式可供选择。华丽逼真的魔法道具和意想不到的技能模式，具有强烈的视觉冲击力的难以预计的可怖效果。



三国杀 卡牌型三国



容量 52.4 MB ▶类别 卡牌游戏

价格：免费

平台 iPhone iPad（iOS 3.0以上）

支持标准身份模式2–8人对战。需使用盛大通行证登陆。三国杀iPad版，给iPhone那么小的屏幕带来福音，否则碰到手指大的连个“杀”也杀不出，而且手机平台的用户和网页版不是共享用户，每天一丁点人，根本满足不了我们杀通宵的激情。希望能够不断改进。



塔防类三国

决胜三国



容量 48.7 MB ▶类别 塔防游戏

价格：免费

平台 iPad（iOS 4.3以上）

《决胜三国》是一款极具策略性的塔防游戏。游戏中可选择魏蜀吴三国中的任意一方，运筹帷幄，调兵遣将，完成一统江山的霸业。八种不同场景，45个关卡，各怀绝技的三国名将，与几十种士兵任你搭配。游戏中包含了改良的塔防模式，以及独创的进攻模式，并融合了武将养成，兵种克制。





大富翁类三国

三国赚翻天



容量 149 MB ▶类别 棋类游戏

价格：免费

平台 iPhone iPad（iOS 3.0以上）

玩家在游戏中可以进行炒房、交易等。在这里你将穿越时空，和三国时期的著名人物貂蝉、大乔、小乔等同台PK，单挑、群战随你选择。玩家在游戏中将会穿越古代三国、现代城市、石器时代、丰富的地图，多变的关卡设计是游戏的特色之处。不同功能的酷炫卡片也让玩家拥有更多的选择。





动作类三国

霸龙舞三国



容量 7.1 MB ▶类别 横版动作游戏

价格：¥6.00

平台 iPhone iPad（iOS 4.1以上）

玩过街机的《三国战记》吗？就是那玩意的山寨版，虽然多了装备和商店系统，但整个游戏性绝对不能与其同日而语。可借着三国这个名号，还真有很多人会喜欢上它。采用虚拟摇捍操作游戏角色，能够放各种全屏技能和骑乘多样的坐骑，计谋法术、霸气连击、装备、商店等系统都是游戏耐玩性的体现。







编：Sky 美：哈秋

三国战记 天降肉包砸不死你



容量 133 MB ▶类别 防守游戏

价格：￥50.00

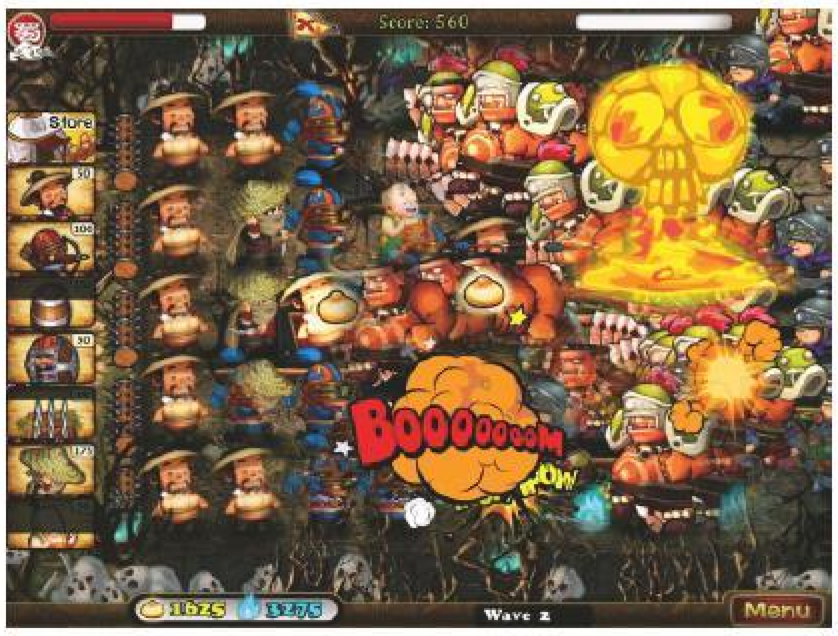
平台 iPhone iPad（iOS 3.0以上）

说起《植物大战僵尸》，相信大家一定不陌生。即使再对游戏不感冒的人，也一定多多少少有所耳闻。这些年来，它已经在小游戏领域中奠定了像连连看一样牢不可摧的地位。一时间各种僵尸进化体、变异体相继诞生。还记得曾在网上轰动一时的雷人葫芦娃吗？这次的这款游戏也是属于这类游戏之一。不过换了个最时兴的三国题材，还有卡哇伊的人设和中英文结合的剧情，看起来，一切都变得不同了。

既然是《植物大战僵尸》的演变体，玩法自然是和其大同小异。说到底这类游戏的玩法，都是通过收集或制造能量来布阵己方军队，打敌人罢了。游戏里，植物与僵尸的替代品分别是蜀魏两国的士兵。生产能量的责任交给了“伙夫”，灌溉植物的阳光成了个顶个的大肉包。于是，人们天降肉饼的梦想就如此简单地被实现了。只是这些肉包从天而降，居然也没砸死个把敌兵，实在华而不实。

虽然玩法不难，但上手不易。如果你自恃玩过几年《植物大战僵尸》就对它掉以轻心，绝对会栽跟头。游戏里坑爹的地方不少，其中之一就是难度过大。可能制作团队认为这年头没什么人玩《植物大战僵尸》还需要先适应下的，所以找不到什么难度过渡的关卡。尤其是前期各主要兵种及道具未全部解锁的情况下，面对敌方源源不断的强劲的兵力，会让人觉得很难适应。玩家需要有很熟练的布局技巧及很清晰的思路才能过关。







PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888







战神之怒

系统详解

编：Sky
美：哈秋



容量 565 MB　类别 动作游戏

价格：￥40.00

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

《战神之怒》是由是由卡尔维科技（Calvi Games）以《山海经》为灵感创作开发的动作游戏。首发平台为iOS，以虚幻3引擎运行的ARPG游戏。游戏充满了硬派写实的战斗风格，以华丽的战斗、丰富多样的技能以及特殊的反击系统为主要特色。

游戏连击系统

在成功攻击敌人后，玩家获得连击计数。在极短的时间内，玩家能够连续打击怪物，则连击计数增加，相反则清空连击计数。连击系统能够充分体现玩家对操控和打击节奏的掌握，通常连击计数高的玩家对游戏有绝对的统治力。

终结完杀系统

在《战神之怒》里，除BOSS外的怪物都会被以不同的方式终结，当怪物血量的降低至即将死亡时，玩家可以采取切割、爆尸等方式来终结怪物。不同的攻击针对不同的怪物终结方式，特殊的终结方式会为玩家在游戏中夺得更高的评价与评分，同时会有更多的几率获得恢复球。

恢复球系统

在击杀怪物、破坏物件可以使玩家获得恢复球，触碰恢复球可迅速恢复自身的战斗能力。采取特殊终结方式、特殊击杀，会提高恢复球的获得几率，并有额外的几率来获得更多更强大的恢复球。越是顶级的玩家，战斗越为轻松爽快，他们能够在恢复球里获得极大的优势。

火焰之力系统

强大的火焰战斧需要依靠火焰之力来发动，玩家只有在聚集满的情况下能打出完整的火焰战斧连招。优秀的玩家会善用火焰之力的恢复与消耗机制来发挥其最大的功效。





灵魂点系统

杀死怪物可使玩家获得灵魂点，使用灵魂点可以使玩家学习到更强大的技能或者升级当前已经掌握的技能。灵魂点会随着怪物的不同以及难度的选择而有所变化。最强大的挑战，会收益最多的灵魂点，使玩家迅速成长。



反击必杀”系统

在怪物攻击的一瞬间，点击反击，可以触发反击必杀。普通的怪物将会被这种强大的攻击秒杀掉。在关卡中越多使用反击必杀斩杀怪物会使玩家获得非常高评价和评分。顶尖的玩家会通过优秀的跑位，来斩杀那些不可被反击的怪物，以在排行榜夺得更高的排名。

互动环节：发战神之怒四个字到PCGG官方微信，抽取《战神之怒》兑换码，免费下载游戏。



编：Sky 美：哈秋



容量 36.5 MB ▶类别 塔防游戏

价格：￥18.00

平台 iPad（iOS 4.3以上）

《星际防御战》是一款以星际战争为背景的策略塔防游戏，游戏虽然容量不大，但是画面和音乐却是毫不含糊。游戏秉承着花最少的钱做最大事的塔防理念，虽然也离不开“建造——升级——拆补”这个循环，但基于传统的塔防游戏模式下加入了不少新颖出彩的新设定，现在就让我们来看看这款与众不同的塔防游戏吧。



星际防御战

别具一格的塔防

地形限制建筑

在25关的游戏中有3种塔防建筑，分别是光能塔、电能塔和核能塔。建筑的摆放并不是随意的，不同的地面方块都有自己对应的塔，例如蓝色方块只能放光能塔，红色方块只能放核能塔，网格方块只能放电能塔。因此受地形的限制建筑的摆放次序就显得格外重要。

地形限制建筑

游戏中每一种建筑升级到4级后都会有属性分支可供选择，到底是升级范围，还是升级破坏力，又或是升级减速功能，玩家可以根据当时的战况自己决定。因为不同的建筑对不同类型的敌人攻击效果是不一样，所以在进行建造的时候请务必考虑建筑间的配合。





基地别具一格

游戏中的基地也是别具一格，并不是计算漏掉敌人的数量来评定胜负，而是靠保护自己的水晶石资源为首要任务。游戏开始基地摆放着若干水晶石，一个敌人如果进入基地便会拿走一颗水晶石，这时敌人还会返程再让塔打一遍，这时玩家不要以为来回两次的塔防没有什么难度。这里要注意的是返程的敌人哪怕是被消灭了水晶石也不会放回基地，而是掉落在途中，这时下一波敌人经过就会直接拿起水晶石逃跑，这就给游戏增加了不少难度。

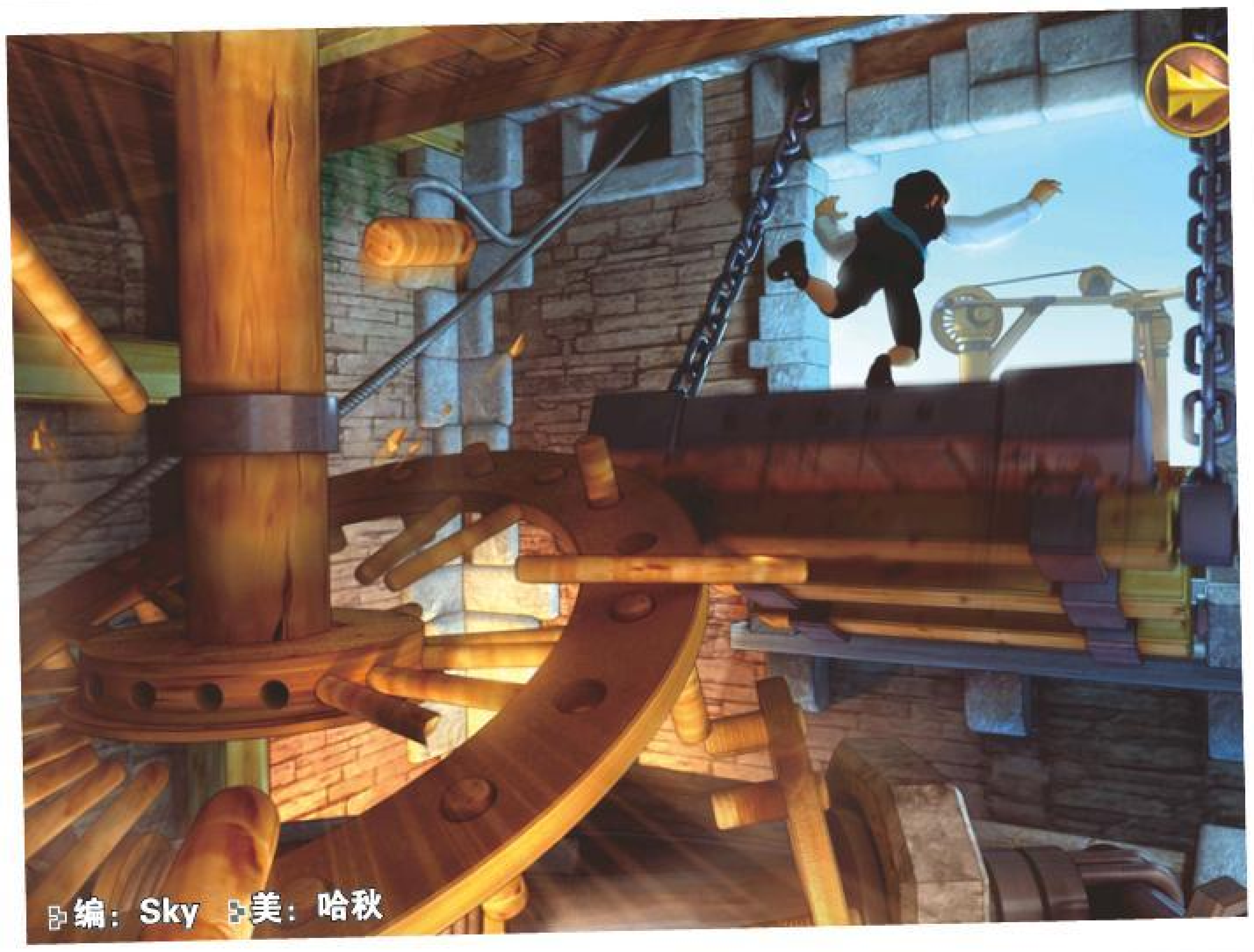
科技升级系统

在塔防界面以外游戏还引入了暗黑中科技树的加成概念，虽然很简单但给游戏增添了不少乐趣。科技树共有三种，每一种建筑一个科技树，而科技点数是靠玩家不断过关来获得经验升级得到的，每升一级就会增加两点科技点数。科技的作用不仅增加建筑的各种属性，同时也会有其他方面的加成，比如基地水晶石的数量增加，过关后获得星河币奖励的增加。



道具丰富多彩

这款游戏的难度不低，单靠几个建筑的来防御蜂拥而至的敌人是不太可能。因此需要动用额外的道具来帮忙。通过敌人掉落、过关奖励和每日礼包都能获得星河币，用星河币来购买各种技能道具。有对范围目标直接造成伤害的核能导弹，有增加一定范围内己方炮塔的攻击速度，也有一定范围内造成敌人减速效果。



▶编：Sky ▶美：哈秋

皇室的麻烦：隐秘冒险
密室中的童话



容量 213 MB ▶类别 RPG游戏

价格：￥18.00

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

“密室逃生”这个经典的游戏题材，仿佛是从当年那几间红黄白蓝的小房间起，突然风靡世界的。一时间，各种逃生类游戏层出不穷，“密室”之风吹遍游戏界，无论是PC、手机、还是掌机，无一幸免。就连当下最有人气的日本综艺节目，玩的也是这一出“逃生”戏码。如今，在PAD上也能找到一款像样的系列逃生游戏，这对于深陷此劫中的玩家来说，无疑是个好消息。





人物的塑造十分到位，对白诙谐有趣，虽然一股英式中文的强烈感觉扑面而来。游戏画面十分精美，音效也不错。配音采用的是旁白的形式，一个磁性的声音用一口地道的英式英语在向你讲述着一段离奇、浪漫、唯美的童话故事。

玩法说到底也很简单：在场景中找到需要的道具，帮助主人公一步一步离开被困的小岛。在此过程中，玩家还需要时不时的破解一些解谜小游戏。不得不提的是，这款游戏的提示给的可谓相当充分。首先，在任何可以拿到物品的地方，都会有闪烁的亮点作为提示。因此，只要有地方在一闪一闪的，你尽管点就是了。万一不是可以拿的物品，屏幕上方也会有相应的提示告诉你该处对你下一步的行动有何作用。如果你物品使用错了，屏幕上也会有及时的提示告诉你错在哪里。所以，只要跟着提示走，你就不会在密封的空间里找不到方向。注意，有些物品是可以相互拼接后再使用的。

解谜小游戏的种类很丰富，像是孔明棋、涉及到各个知识面，对你的逻辑思维、推理能力、观察力等均有要求。难得的是，这些小游戏在整个游戏中的前后衔接都相当自然，没有明显的突兀感。可以看出，该游戏的作者还是有些创造力的，只是难度方面还是有些偏简单了。即使如此，游戏中还设计了“跳过”选项，对于你觉得过不了的关，还可以适时选择跳过。









游戏售价方面，45RMB的标价相信对很多小玩家来说还是有些压力的。不过好在它是一次性付费，没什么商店道具之类的来无限坑钱。22个场景，16款迷你游戏，支持ios4.2的多任务功能，综合而言，这也是款性价比不算低的游戏了。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

Aaaaa!!! 啊啊啊！！！



容量 48.4 MB ▶类别 速降类游戏

价格：$4.19 8.0分

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

玩什么

你现在正站在高耸入云写字楼顶，低头，看到下面遥不可及的平地没？别犹豫，调整好姿势，跳下去吧！什么？你说风把你吹向另一端了？所以才要考验你调整方向的能力嘛！

怎么玩

1、游戏操作简单，完全依靠重力感应，所以我们可以想象，速度越快改变方向越困难。游戏中越靠近墙壁得到的分数就会越高，穿过这些数字也能得分。

2、从高耸入云的大楼上往下跳，有种无比爽快的感觉。（应全是在云层之



红圈是你的"跳楼"目的地



瞄准后毫不犹豫地跳

上啊，都看到地球了……）

3、降落在目的地的红圈内就算完成关卡了。（原来不是自杀啊……）

好玩吗

看看游戏名称就知道了，这是款"疯狂"的游戏。

生活在A型都市之中，工作、学习、生活压力是不是很大？是不是压抑已久了？站在写字楼的窗前是不是有种想往下跳的感觉？

那么来玩"跳楼"吧！

Evertales 传说



容量 105 MB ▶类别 横版动作RPG

价格：免费 7.5分

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

玩什么

其实，这是一款动作类RPG探险游戏，只不过……情节居然简单到了单纯的刷怪打BOSS。一共六个主线关卡和一个生存关卡，以至于偶不得不将其归为休闲款游戏类。

怎么玩

游戏的操作是触屏的形式，有D-PAD加虚拟按键和D-PAD加触屏手势两种。前者直观易懂，适合新手。后者则是根据玩家的手势动作，上滑为跳跃，下滑为攻击。

玩家可以在游戏中随时切换骑士、盗贼、法师这三个角色来应对不同的地形以及怪物。每一个角色都会有自己的专长，例如骑士会拥有最强的近身战斗力但缺乏远攻能力，盗贼则可以进行远程攻击和二次跳跃但能力比较平均，而巫师则能够使用威力强大的魔法。



好玩吗

这是一款充满残念的游戏。整体的3D效果还算是不错，同时还结合了一定的2D要素，使得游戏在画面上的表现还不错。但是这游戏是横板过关的形式，视角上会有所变换，这让小编十分不习惯，而在细节渲染上也略显粗糙。虽然这款游戏在官网的评级是9+，但是几乎所有的新游戏在官网的评级都是9+，相信我，这款游戏真心坑，不信你可以玩下试试，反正免费嘛。

Sky Defenders 天空守卫者



容量 18.9 MB ▶类别 射击类游戏

价格：￥6.00 8.0分

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

玩什么

小编从小向往二次元。

因为三次元中小编只能曾为祖国的花朵，一向被呵护、被教育、被管束。而二次元的少年却不一样。二次元的少年会做满汉全席、会小宇宙爆发、会破案、会炼金、会忍术、会卐解、会霸气、会变身、会开高达、还会拯救世界。

看！外星人又一次侵略地球了！城市的天空上布满了茫茫多的外星机器人！

这次的目标是——守护天空！

怎么玩

1、依靠重力感应，控制我们的超能力少年，运用各种道具击败入侵者。

2、不能碰到敌人，触电僵持后虽然还是消灭了敌人，却损失了很多时间。

3、消灭敌人会积攒一定的能量，当能量槽满后就伺机开大招吧！（标示图下方）



4、大招

男生大招：数秒内的边框反弹冲撞。

女生大招：全图敌人和谐绿化。（小编比较喜欢女生的大招，和谐的说。）

好玩吗

一款与众不同的射击类游戏。重力感应的设计，使整款游戏都顿时立体了起来。不算太暴力的画面风格，是款男女通杀的游戏。

波克斗地主

容量 15.8 MB ▶类别 扑克类游戏

价格：免费 8.0分

平台 iPhone iPad（iOS 4.3以上）



玩什么

一款移动平台上的斗地主游戏。选择你喜欢的角色，开始游戏。游戏中，我们需要扮演地主或农民，目的在于打倒对手，获得胜利。打出漂亮的对子等好牌可以获得元宝，而如果获胜，则还能得到大红包（星豆）的奖励。

怎么玩

和传统的斗地主一样，轮流坐庄叫地主、做农民。手里拿到好牌时，一定要毫不犹豫的叫分成为地主，然后淡定的用手指滑动屏幕出牌，KO对手。

这是一款讲究策略与合作的扑克游戏。做地主时，要毫不客气地甩炸弹，压制对手；而做农民时，则要考虑上下家之间的合作，只有默契配合，才能打倒地主，反败为胜。

好玩吗

全3D人物造型、超炫的技能效果、流畅的游戏节奏，手机游戏巅峰之作。与波克城市棋牌平台完美结合，休息在家用电脑，出门在外用手机，资料互通，元宝共享。华丽的游戏画面，诙谐的表情动作，多样的出牌方式，绚丽的技能效果，你觉得呢？

虫虫历险记-圣诞版 HD

容量 42.8 MB ▶类别 探险益智类游戏

价格：￥12.0 9.5分

平台 iPad（iOS 3.2以上）

玩什么

可爱的小虫虫为了能和圣诞老人见面，不得不冒着随时被榛子压扁、被漫天的雪花冻死的危险，凭着自己小小的努力，勇敢地爬雪山、过草地……利用每个箱子不同的内部构造，跳跃、推动、爬行等，帮助小虫虫完成这段冒险。

怎么玩

1、屏幕左右两边各有两个方向键。分别是向左移动、向左跳跃、向右移动、向右跳跃。两个方向的移动键会根据小虫虫所在的具体位置而做出相应的改变，方便了玩家的判断。

2、小虫虫移动到箱子的内壁时，若再继续向前移动就会自动推动箱子一起前进；而若继续向此方向“跳跃”，虫虫就会努力地撞击箱子，抖落一些箱子内的物品。

3、虫虫的力量很小，在箱子外时，要小心避免例如榛子、雪花等危险物。



在迷宫中寻找出口

好玩吗

关卡的设置极为巧妙，每个箱子之间的衔接刚刚好，极具可玩性、挑战性。每个关卡间都有一段英文人声配音的配图故事作为串联，从而避免了整个游戏仅为由一个个独立的小关卡组成的枯燥性。对于开发智力的学前儿童来说，这是款趣味性十足的益智游戏。

宠物之家

容量 16.9 MB ▶类别 模拟养成类游戏

价格：免费 7.5分

平台 iPhone iPad（iOS 4.2以上）

玩什么

可怜的小宠物被主人遗弃在街头，富有爱心的你怎么可以视而不见呢？把他们领回家，好好赡养吧，组建属于自己的“宠物之家”！

怎么玩

在商店中选择合适的窝，安置在屋内，而后购买宠物。商店里可以看到各式宠物的价格，到达时间等信息。越昂贵的宠物将给主人带来越多的收益。

一定时间后，宠物会坐专车到达。点击宠物，还可以听到他们可爱的叫声！

给宠物喂食糖果、洗漱等，可以获得一定的金币及铃铛奖励。铃铛可用来抽奖，还可减少宠物到达的等候时间。

游戏中还有特别的“宠物合成”功能，两个较低阶的宠物可以合成一个较昂贵的宠物。



满足宠物的心愿可获得奖励

最后，别忘了给你的宠物之家留下温馨的全家福喔！

好玩吗

虽然本作中的宠物可以合成，但在养成类游戏泛滥的今天，该游戏本身仍缺乏足够亮点。然而萌到家的宠设依旧给游戏带来了不少人气。当小卡莫猫无辜地叫唤一声，不知在瞬间融化了多少MM的心。

酒店大亨

▶编：小i ▶美：哈秋

容量 17.3 MB ▶类别 模拟经营类游戏

价格：免费 8.0分

平台 iPhone iPad（iOS 3.1以上）

玩什么

在一个漫天掉落钞票的神奇小镇里，化身为酒店老板，从地产大亨手里接过第一桶金，买房子、造酒店、吸引客人。酒店的投入越高，设施就会越高档，而越高级的酒店会吸引越高级的客人，从而获得更丰厚的收入，购买更多更高级的酒店，形成一个良性循环，直到最终成为一个真正的酒店大亨。

怎么玩

1、将想建造的房间，安置在酒店任一位置中。不同类型的房间形状大小各异，玩家可以像拼凑七巧板一样，在有限的空间中任意排列，定制个性化的酒店。

2、每间房间的建成都由建造、粉刷、揽客三个阶段组成，各阶段的时间会因房间的种类不同而有所差异，造价越昂贵的房间需要越多的时间完成各步骤。除了卧室、餐厅等基础房间，游戏后期还能开设水族馆。

3、完成住店客人的要求任务，可以获得一定的奖励。



漫天飞舞的美钞



随心定制自己的酒店

好玩吗

游戏的好处便在于，它总能让“天上掉钞票”这样的好事不再只是梦。

Qvoid 魔方消除

容量 42.8MB ▶类别 消除类游戏

价格：免费 8.0分

平台 iPhone iPad（iOS 3.2以上）

玩什么

在一堆魔方上，有一个载着笑脸的魔方君。玩家的任务就是帮助他吸取魔方阵内不同的颜色，直到所有的魔方都变成同一色为止。如果吸取的颜色正确，并成功完成关卡，魔方君就会露出一个大大的笑脸。反之，若吸取了不对的颜色，或者最后走到了死路中，就会见到我们魔方君脸上的叉叉眼啦！

怎么玩

1、用手指翻动魔方君，它便会随着你的翻动方向滚起来。滚动到颜色与众不同的那一块魔方上，魔方君会吸收那面的颜色在自己的这一面上。随后将魔方君移至其他的不同颜色处，以已经吸收了颜色的那一面贴合在下面的魔方上，这样，两面的颜色“综合”后，就完成了消除整个关卡的任务。

2、魔方君的每一面只能与相同颜色的魔方贴合，否则无法沿该方向滚动。所以移动时，需要一个“立体”的思维来考虑接下来的行动步骤。两手同时左右移动，可以转换观察魔方的角度。

3、每一关都会给出设计者的移动步骤数，与此步骤数一致，则能获得最高的“三星”评分。若移动步数大于设计者的步数，则获得的分数会相应减少。换言之，除了通关外，更应思考“如何以最少的步骤通关”。



白色面用来过度



成功“吸色”后的魔方君

好玩吗

《魔方消除》是一个需要在三维的空间中来思考的游戏。对于空间几何不佳的孩纸，难度可能会略显偏大。试着多转换几次视野，从不同的角度来完整地思考。

Punch Hero 拳击英雄

容量 47.5MB ▶类别 拳击类游戏

价格：免费 7.0分

平台 iPhone iPad（iOS 4.2以上）

玩什么

戴上拳击套，与来自世界各地的英雄过招。你就是走出国门、称霸世界的拳击英雄！

怎么玩

点击屏幕左边挥左拳，点右边挥右拳。屏幕两侧的方向键是用来躲闪进攻的。两手同时按住屏幕时，拳击手将用两手遮住脸部抵挡对手的进攻。每次进攻及挨打都会积聚怒气值（显示在血量槽下方），怒气值满时选手的攻击会发。怒气槽归零时，拳击手被打倒。

当被打倒时，会有十秒的能量回复时间，快速双手同时代点击屏幕回复能量。若在十秒内还能站起来，则能以微弱的体力继续比赛。



打到对手“弹眼落睛”



选择你的对手

好玩吗

有时候，我们要的只是看对手不断被爆头的爽快！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

Bounty Bots 赏金机器人



容量 114MB 类别 射击类游戏

价格：免费 8.5分

平台 IPad（iOS 4.3以上）



及时存钱

玩什么

装扮你的机器人，穿梭在西部的农场中，捡拾满大街的银币、金币及宝石，并击败一起联机游戏的玩家，获得他们身上来不及存入金库的财物。最后名下财富最多的玩家即获胜。积攒的财富可以解锁更多的武器，还可以给自己的角色换上更酷炫的行头。

怎么玩

1、开始前，先进入选择画面，为你自己的机器人设计形象。从头开始，决定你的角色是否戴帽子，穿什么衣服，配什么枪等。不同的服饰均有级别限制，还需要通过游戏内抢夺到的财富来购买。

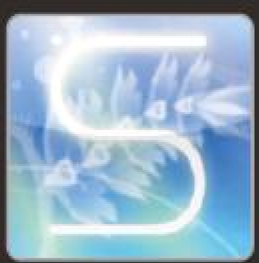
2、进入游戏后，在地图中快速跑步搜集地上的钱币。左手控制前、后、左、右四个方向的走步移动，右手控制转换视野方向。

3、见到其他联机的玩家要及时射击，点击右手的键盘可以发射子弹攻击敌人。

好玩吗

虽然场景地图只有一个，但是没有小地图的引领，对于初玩者或者方向感丧失者来说还是有点难度的，不过想到把对手打飞的那一瞬间，还能看见满地散落的大把金钱，那该是何等的满足啊！

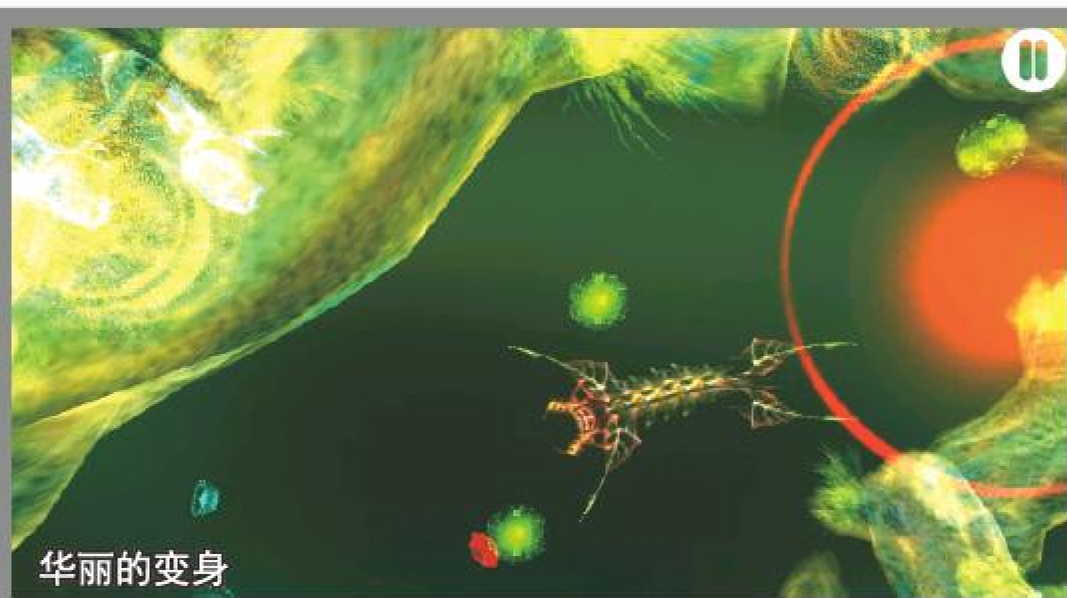
火花2：进化



容量 65.3MB 类别 贪吃蛇类游戏

价格：￥12.0 8.5分

平台 iPad（iOS 3.2以上）


华丽的变身

玩什么

看一只单细胞生物如何通过吞噬海底的三色藻类，获取能量，一步步变身为华丽造型的海底巨虫。三色藻物各有其特性，吞噬后会产生不同的影响。根据屏幕下方给出的数字要求，将关卡内所有藻物全部吞完，即可清除关卡，开启下关。每吞下一个藻物，蜈蚣尾巴的颜色会有相应的改变。

怎么玩

点住屏幕，拖移，小蝌蚪就会随着你手指经过的路径游泳。当遇到各种障碍物时，它会以自己的方式自动绕路。也许考虑到深海中水压的问题，小家伙的游泳速度并不快，对于手指滑动的反应也不够灵敏，无法在第一时间跟上你手指的移动速度。

不过，玩家眼前看到的只是小蜈蚣目前所处的平面，而海底的更远处的画面却被隐藏了。若要探索更广泛的海底空间，则需用两指在画面中切换不同的平面。这个操作并不困难，与在智能手机上放大或缩小网页是一样的。

好玩吗

游戏里的提示很明显。你只需要根据屏幕中不时闪烁的亮点提示放大屏幕，就可以找到所有剩余的目标。这些闪烁点的颜色因目标的不同而异。注意，只有当某一区域内有大量的未清除藻类存在时，才会有亮点提示，建议把当前区域内所有的目标都消除完后再转移战场。

涂鸦电影



容量 18.7MB 类别 答题类游戏

价格：免费 8.0分

平台 IPad（iOS 4.0以上）



真实的涂鸦板

玩什么

一个考验你对电影熟识程度的游戏。根据给出的简笔画风格的漫画，猜测其描述的为哪部电影中的画面。图下会给出四个相近的选项，根据你对电影的了解程度选出最符合漫画内容的答案。

怎么玩

就是另一种形态的“你画我猜”游戏，只不过这次给出图画的是电脑，玩家只需负责“猜”的部分。每一关都会有时间限制，在规定的时间内，尽快思考出最接近漫画的答案，点击该答案就能看到答题结果。不过每次答完题后，只能得知答对与否，电脑不会直接给出正确答案。

有些题目的答案相似度很高，需要对电影相当熟悉的玩家才能够顺利过关。另外，所有选项均为英文。实在看不懂答案的，可以试着备本字典在旁边。

好玩吗

看着被钉在木板上一页页翻过去的网格纸，以及逼真的铅笔画，完全就是课间与童鞋们一起自由涂鸦的感觉，趣味横生。如果能有完全中译版的就更完美了！



全新演绎缤纷三国

编：小P羊　美：grass

在网页游戏中，以三国为题材的作品比比皆是，但要提到影响力的话，恐怕没有哪部三国页游能超越巅峰时期的《热血三国》。这部在2008年首度亮相的作品，现有注册玩家已经超过1000万，同时在线人数更一度突破10万（P羊曾经也是其中的一员）。

以《热血三国》为基础，乐都网全新打造的《热血三国Ⅱ》已经在今年对所有玩家开放了。和不少游戏的2代仅仅是对初作换了个皮，或者干脆改得面目全非的做法不同，《热血三国Ⅱ》在延续了上作的经典玩法以外，增加了不少剧情内容，以及斗将、战场等新玩法，可以说既延续了经典又有青出于蓝的表现。而本期也借着“大三国”的环境，郑重为策略迷们推荐此作！

超大的全屏画面



虽然画面依然是2D，但是“宽屏”给人的感觉确实霸气多了！



地图上能看到任一部队移动

首先是游戏画面，采用Nireus网页游戏引擎开发的《热血三国II》，和前作相比有了更多的动态画面。比如在世界地图上针对某个地区派兵占领、掠夺可以直观地看到部队的行动进度，而野外资源产区和城池建造也添加了相应的动画。此外，本作的游戏画面也一改落后的800X600设定，而是迎合了目前19寸到21寸之间的主流电脑屏幕，提供了超大的全屏画面。

剧情系统

在剧情方面，《热血三国II》可以说是下了很大的工夫，游戏在保留上作的全服史诗级任务的同时，还根据《三国演义》里的重要事件，制作了各种不同的剧情关卡，如黄巾之乱、十常侍之乱、讨伐董卓等等。从某种角度而言，剧情任务有点类似于一个个单人副本，玩家的使命就是依次击败出现在关卡中的敌人，推动故事的发展。

剧情任务的精彩之处是可以和三国历史上的各路名将交战，体验“三英战吕布”、“关公温酒斩华雄”等情节，值得一提的是，《热血三国II》并不像那些无厘头游戏一样

游戏类型	战争策略
游戏地址	sg2.ledu.com
游戏运营	乐都网





剧情任务同样有多个分支

让NPC说些很没谱的对白，游戏里的很多对话都引用自经典的《三国演义》，这对像P羊这样喜欢正剧的玩家而言，真是不错的体验。另外，剧情任务中的战斗也不再是千篇一律的军团战，个别战斗必须由武将出面和敌方将领肉搏拼杀，也即所谓的“斗将”，这一全新的系统也给人带来极大的新鲜感。

三英战吕布的经典对白

对于一心变强的玩家而言，丰厚奖励才是剧情任务吸引人不断去刷的动力源泉。除了每一战的NPC会掉落各类奖励以外，当你通关一个剧情后也能获得丰厚的通关奖励。另外，各别剧情关卡的完成度达到100%以后，还会出现对应的英雄楼，此处更是橙色套装的出产地。



选择要攻击的NPC可查看战斗类型和掉落物品类型



剧情讨伐董卓里的英雄楼

Tips: 1.剧情任务中的每个敌人都有掉落奖励的说明，被你击败的敌人可以回头重刷。

2.执行剧情任务要消耗道具“军令”，该道具每隔半小时恢复一个（12:00和18:00则恢复10个），剧情任务中的NPC同样有每天的攻击次数限制。

3.攀登英雄楼不消耗“军令”，但每天只能从低到高一层层攀登直至顶楼。英雄楼登顶或重置英雄楼后，想再次免费攀登要等第二天。

内政建设

熟悉战争策略游戏的朋友都知道，这类游戏的主要玩法体现在内政建设和兵种策略上。在内政建设方面，《热血三国II》和前作一样，依然设定了城内、城外两个场景。





城内、城外场景

城内 用以建造、升级的建筑包括官府、兵营、市场等十多类建筑。由于建造位置有限，当内政发展到一定阶段后，就需要开辟新城来扩充实力。



各类城内建筑

城外 主要用以安置农田、伐木场之类的资源生产建筑。获得的资源可以用在建筑的建造和升级、科技研究、兵种征募以及军队的维持上。有意思的是，《热血三国II》不再有“哗变”的设定，缺粮只会降低士气。对于有一定在线时长且没什么仇人的玩家来说，只要在出战时往屯兵城里运粮就可以了。



各类城外建筑

除了粮食、木材、石料、铁锭这四类主要资源外，影响到征兵和税收数量的人口资源则和城内的民居有关。值得注意的是，城市的当前人口不能超过民居的容量，而人口的增长速度则受民心所影响，像“强征”、调高税率都会使民心下降，导致人口增长停滞不动。不过和上代游戏一样，可以通过在官府中执行安民措施来提升民心值。



利用安抚措施迅速提升民心

科技

在城市里建成书院以后，就可以进行科技研究了，《热血三国II》目前供提供了30种科技，包括资

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

源、军事、运输等各个方面，计谋系统则尚未开放。随着书院等级的提高，可以研究的科技内容会越来越丰富。值得一提的是，要研究某些科技不仅要看书院的等级，还要事先研究其前置科技或建造相应的建筑，比如，要研究30级科技“安民之法”，就要先研究25级科技“居住条件”。



兵种玩法

在兵种设定上，《热血三国II》提供的17大兵种可以粗略的分为步兵、骑兵、器械兵种、特殊兵种四大类。前三类共10个兵种主要在军营征招，而珍贵的特殊兵种则可以通过史诗级任务等方式来获得。



军营可招募的兵种一览

步兵 包括斥候、长枪兵、刀盾兵、弓箭兵4种。作为游戏的前期兵种，步兵的移动速度、防御力和生命值较差，其优点在于价廉物美，可以大量招募。此外，充分利用步兵兵种的特点也能起到克敌的作用，譬如长枪兵可以克制骑兵，刀盾兵能抵御远程伤害，而射程仅次于床弩和投石车的弓箭兵更是前期刷野地的重要兵种。

骑兵 包括轻骑兵、铁骑兵、弓骑兵3种，和步兵相比，这类兵种拥有较高的速度，攻击力和生命值，但是价格也较为昂贵。另外需要注意的是，骑兵部队会被长枪兵所克制。

器械 兵种包括了床弩、冲车、投石车3种，其招募、维护价格极为昂贵且移动速度相当缓慢。器械兵种中的床弩和投石车拥有极强的攻击力和射程，但是防御力很低，在战斗中一定要注意排兵操作，而冲车则有超高的血量和防御，可以碾压敌人。

特殊兵种 包括青州兵、藤甲兵、连弩兵、虎豹骑、西凉铁骑、白马义从、南蛮象兵7种。每个兵种都是精锐中的精锐，无论是攻击力还是防御力都比普通兵种高出许多。特殊兵种可以通过史诗任务（如“剿灭黄巾”）等途径获得。



出现在剧情副本中的特种弓骑兵——白马义从

和上一作相比，《热血三国II》在骑兵方面的改动是最大的。一方面，游戏增加了全新的弓骑兵，另一方面，这代游戏的骑兵还增加了一个冲锋伤害加成的效果，所以在战斗中，可以通过每轮的手动操作更好地发挥骑兵兵种的移动优势。而这样的设定也让《热血三国II》的战斗玩法较之前作有了更大的操作性！

武将玩法

武将同样是《热血三国II》中的一个重要玩法。和《三国志》系列游戏一样，武将可以在城市中任职，从而提高城市的资源生产速度、建造速度以及科技研究速度。而武将系统最大的乐趣，就在于其包含的各种培养玩法以及斗将玩法。

获得武将

游戏中的普通武将，可以在酒馆中进行招募。普通武将按照成长率（白、绿、蓝、紫）分为4个档次，而如果你想召集到拥有星级的三国名将，就要完成相应的名将结交任务，取得其画像，再通过俘虏、招降的方式让三国历史上的那些名将为你所用。



客栈等级越高招到好的普通武将的概率也高



名将录收纳了近千名三国名将

武将培养

游戏中的武将可以通过攻打野地、执行剧情任务以及历练等途径获得升级经验。如果你对武将的资质不满意，则可以使用任务奖励或商场出售的洗髓丹来提高武将的潜力值。同时，给武将配上装备、马匹也能提升其各项属性。在得到装备后，还可以对装备进行强化、镶嵌等操作，而随等级淘汰的装备则可以分解出强化材料。提到装备，这里也顺便一提《热血三国II》的装备获得途径。



历练是升级武将最简单的方式，不过要注意，武将等级提高后俸禄也会增加，当心金钱负增长

游戏中的剧情任务可以说是各类装备的出产地，不仅有白色、绿色的普通装备，在游戏初期，紫色套装的掉率也是相当高的，至少可以确保玩家控制的“主公”角色能轻松获得整套15件的紫色装备。除了剧情任务以外，在城内建筑铁匠铺里也会定期刷新一批装备，需要玩家支付“铜钱”来购买。另外，你也可以通过探险来获得装备。总之，获得好装备的途径还是比较多的，但是也很看运气。毕竟每天可刷的剧情任务、免费的探险次数都是有限定的，而铁匠铺刷新装备的时间也比较长。



武将穿上套装后更神气了！不过，这个赵云貌似是普通武将改名后的山寨货……



真正的赵云阁下

斗将系统

正如之前提到，武将在游戏中的作用不可小觑。《热血三国II》中的武将除了在城市里任职，带兵打仗以外，还可以参与各式各样的“斗将”，譬如剧情任务中的斗将战、战场系统里的君主竞技场、各类英雄楼等等。作为《热血三国II》新推出的一个玩法，这一系统就和《三国演绎》中的武将单挑一样，不再看你带的是什么兵种，兵力又如何，而是单纯的武将比试。

稍微遗憾的是，斗将玩法目前只有你一拳我一脚的“文斗”，换句话说，这里就是来秀武将的“肌肉（资质和装备）”的，不像《三国志12》里还有“天、地、人”的出牌打法，也就是说，如果你的武将战力、属性不如对手，就绝难有翻身的机会，这多少让非rmb玩家有点沮丧。不过从游戏设置来看，《热血三国II》未来会给武将加入技能体系，这会不会改变目前的状况，让斗将玩法有更大的变数呢，只能慢慢期待了。



目前版本的斗将系统完全不用操作

其他玩法



战场活动大多数都有固定开启时间，要注意！



君主竞技场中击败对手可以获得各类奖励，其中“战功”和“铜钱”是最有价值的



介绍了这么多游戏特色和玩法，不得不说本作却也有一些不尽如人意的吐槽点，比如科研界面老套，还不如照搬《文明》的设定，将科技项目分几个类别再改成“技能树”的形式。游戏中的货币种类之多也让人一时摸不着头脑，（除了金子、元宝还有铜钱）。至于收费设定就不多作评价了，免费游戏要处理好rmb玩家和非rmb玩家的关系，还要顾着营收，本来就是件很令人郁悴的事情。但不管怎么说，《热血三国II》确实是一款在画面、策略、玩法上超过上一作的好游戏。

顺便一提，此作最近还配合《三国志12》的发售举办了一个线上活动，只要刷野、刷剧情任务都有机会获得“三国志12fans证明”的道具，集齐20个证明后可换得一个开启后有一定几率抽中正版客户端的礼盒。



三国志12fans证明

编：小P羊　美：grass



北欧英灵传

体验北欧浓厚的魔幻氛围

游戏类型　角色扮演
游戏地址　www.playcool.com
游戏运营　冰动娱乐

北欧神话在西方魔幻文化中拥有很高的地位，不过在充斥着大量三国、西游题材的网页游戏领域里，却很少有相应的作品，更别提质量上佳的好游戏了，这对喜欢西方魔幻文化的玩家而言不能不说是一种遗憾。不过，最近却有一款页游进入了P羊的视野，那便是来自冰动娱乐的《北欧英灵传》。这款游戏的亮点包括采用Unity3D引擎制作的画面、即时战斗打法，而且从官方公布的画面来看，游戏居然有点大菠萝、火炬之光这类游戏的味道，相信一定能勾动各位朋友玩一玩的欲望。好吧，下面就让我们一同了解这款潜力之作吧！

故事源于经典神话

《北欧英灵传》以北欧神话作为游戏的故事背景，其内容主要讲述了一个平凡的人类勇士被神界的女武神召唤至英灵殿，在其获得新的生命的同时也背负着拯救世界的沉重使命。故事中，邪恶之神——洛基的魔爪已经伸向支撑天地三界的世界之树，圣女先知的末日预言正在应验，而“诸神的黄昏”——一场毁天灭地的天神之战即将降临，世界将在这场战争中毁灭，即使强大如天神奥丁也无力阻止命运之轮的旋转。

到这里，聪明的朋友已经了解，自己所扮演的角色就是那个被女武神选中的勇士了。带着救世的使命，玩家将展开一段不平凡的冒险！



“诸神的黄昏”最终真的会给世界带来永恒的黑暗吗？这一切需要你来解答……

作为一款神话题材的游戏，这款游戏里当然少不了神话人物的出场，譬如众所周知的女武神，好莱坞大片曾以其名称为片名的贝奥武夫等等。不过在游戏中，这些神话人物不再是一副严肃而又不通人情的样子，他们与人类一样有着爱恨情仇。游戏开发者们通过镜头、特效、动作等各方面的运用，使这些鲜活的人物性格，渐渐深入人心。

高端引擎打造的3D画面

在画面方面，《北欧英灵传》可以说达到了目前网页游戏所能达到的巅峰。这款游戏采用的是通常被运用于单机游戏中的Unity3D引擎，在高级引擎的助力下，游戏中的各式场景，譬如妖精王国、巨人国度、矮人之城都有非常绚丽的面貌以及精密的构造。而全3D的场景与人物所表现出来的效果，更是2D页游无法达到的鲜活程度。

因为是3D作品，在游戏中，可以通过鼠标滚轮的滑动随意的切换视角的远近，近距离观赏精致的场景与细腻的人物形象。





分工明确的三大职业

《北欧英灵传》为玩家提供了三大职业选择，包括：狂战士，游侠，圣堂。涵盖了近战攻击、远程攻击和近战防御三大职业体系，保证了每个职业都是战斗中的中坚力量。每个职业都有该职业独特天赋和成长系统，使三大职业特点鲜明，分工明确。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888





多系技能

配合三个职业也产生了特色的技能系统，每个职业都有三种不同倾向的技能选择。玩家每升5级都将获得一个技能点，如果能合理的运用这些技能点，就会让通关变得更加轻松！通过对技能和战术的选择，玩家可组合出一个适合自己的固定打法，然而在遇到特殊的BOSS时，也可调整战术与技能以成功击杀BOSS。



游侠技能——灵闪



狂战士技能——炎杀波



圣堂技能——圣战

创新玩法

作为一款3D即时类网页游戏，《北欧英灵传》同时也有一些休闲的游戏方式和有趣的创新玩法。

英雄加盟

传奇的英雄和神话人物不只出现在剧情中，游戏拥有的英灵招募系统能够令这些传说中的人物陆续加入玩家队伍，与玩家并肩作战。



加入队伍的英雄和你一起战巫妖



同时这些神话人物也具有不同的职业和技能，需要玩家根据其特点调整阵型。

英灵培养

在休闲网游的大前提下，游戏提供了轻松培养英灵的系统——历练系统。通过该系统，玩家能够派遣自己的英灵，去完成历练，在历练中的英灵一样能够帮助你的战斗，经过一段时间之后，该英灵就能收获自己的经验。

搜索武库

游戏世界的角落有着一个神秘的武库，玩家能够通过搜索武库获得各式宝具。此类宝具或能获得大量金钱，或能提升人物属性。玩家可以通过装备宝具来提升实力，更可以通过宝具的共鸣为那些稀有宝具升级。

正义讨伐

讨伐是《北欧英灵传》的一个每日活动，通过这个活动，玩家可以和朋友一同与BOSS战斗伸张正义！



讨伐战界面



组团打BOSS!

▸编：小P羊 ▸美：咖啡

快乐魔法 SNS游戏

游戏地址 apps.renren.com/happymagic

不是所有法师都能窝在象牙塔搞一辈子研究的，作为一名不入流的法师，你只能在村里开个魔法补习班，以此赚取研究费用。这款游戏的主要玩法包括研究法术、给学生传授魔法、解救因为魔力反噬而陷入危机的筒子们，而通过强大的合成术和变身魔法，你还可以制造出各种材料以及提升魔法力的家具。此外，通过游戏的世界地图，还可以去野外打怪赚钱哟！


世界地图


学生还能升级

机场大亨 SNS游戏

游戏地址 rc.qzone.qq.com/myhome/100619654

由PlayNow Studio开发的一款节奏轻快的社区游戏，玩家作为机场大亨，可以在自己的土地上有规划地建造停机坪，购买客机并进行航班管理。如果对单调的停机坪、飞机以及航站楼感到不满的话，还可以吐过喷涂的方式为自家的机场加点色彩！另外，玩家还可以对机场附近的城市进行投资，简单说就是你可以购买各类商铺、美化设施来开发机场周边的城镇地区，以此获得额外的收入。顺便一提，该作还有UFO的有趣设定，你可以把好友家的飞机绑架来一段时间为自己服务。


给飞机加油


投资城市

兔子来了 SNS游戏

游戏地址 rc.qzone.qq.com/myhome/100621574


萝卜苗可以合成萝卜


寄存处出现了！

一款非常有趣的消除类游戏，玩家可以在空地上放置诸如萝卜苗、胡萝卜、果树之类的作物，而三个临近的同种作物将会合成进化，甚至还会变成田园中的漂亮小屋，而你就可以借此得到很多奖励。值得一提的是，可供放置在空地上的道具，还包括会在空地间移动、捣乱的小兔子，你可以设法把小兔子们围住，把它们升级成漂亮的兔子窝。至于这款游戏还有什么惊喜的合成物就等待你来探索啦！

城市与文明 SNS游戏

游戏地址 apps.renren.com/cityciv

之前，轻游戏栏目已经介绍过《城市与文明》了，在这款玩法酷似纪元系列的游戏中，玩家需要完成所有关卡任务才能提升城市的文明等级。而随着游戏新版本的推出，令人期待的战争系统终于开放了！在新版战争系统中，玩家可以定义独具个性色彩的军旗，并在军事管理界面中将拥有的兵力加以收编。组建而成的军队可以用来占领野区，从而获得额外的资源。


战斗画面


事后的战报可以查看每轮战斗状况


军事管理

重建僵尸大陆2 flash游戏

游戏地址 www.iopq.com/thread-16758905-1-1.html

还记得《重建僵尸大陆》这款极具策略色彩的末日求生之作么？现在《重建僵尸大陆2》已然登场。游戏中，本以为自己是唯一幸存者的你，幸运地发现了丧尸包围中的人类“村庄”，而那些对危险手足无措的人类同伴正等着你领导他们走向胜利！和上作有所不同的是，这回玩家可以对主角的外观、性别加以设定了，游戏还引入了装备的概念，你可以用探索发现到的各类武器装备自己人。另外，游戏的菜单也做得更为精致了。


地图场景和上作相似



执行任务时可以看到角色形象了

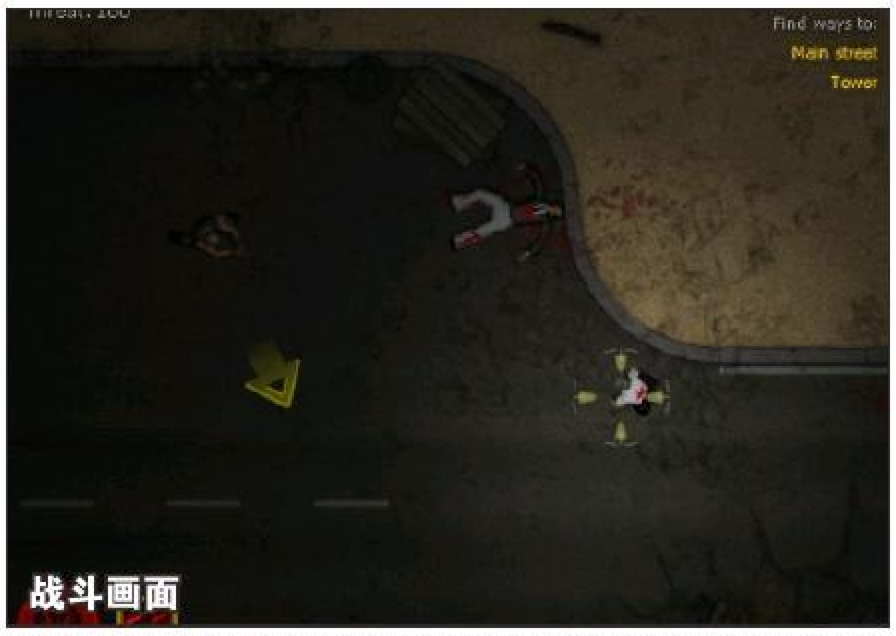
决战僵尸城 flash游戏

游戏地址 armorgames.com/play/12983/decision

一款俯视角的僵尸射击游戏，玩家将只身前往僵尸出没的城镇，执行包括探路、猎杀僵尸、升级电站和工厂的一系列任务。游戏中的角色不仅可以对枪支进行强化，还能对人物的生命恢复速度、移动速度等技能加以提升。另外，游戏中的城镇并不仅仅只有一个，而角色一天只能执行一个任务，这就造成一个情况，当你在一个城镇执行任务时，其他城镇的危险度会慢慢提升，为此你就得设法执行那些升级城市防御的任务。



选择城市即可看到该地图的任务


战斗画面

灵魂救世主 flash游戏

游戏地址 flash.17173.com/flashfile/2012-03-19/20120319103713426.shtml



首关boss需要在地上放炸弹引诱


角色技能装备画面

非常不错的一款动作射击游戏，游戏的剧情有点类似于《恶魔城》，玩家将以除魔者的身份，孤身前往阴暗邪恶的墓地去阻止魔王的诞生。玩家在游戏中可以使用的武器装备包括圣枪、圣盾、散射十字弩、魔法指环、喷火器，同时，游戏中的炮灰小怪也会掉落可供玩家升级装备的灵魂点以及强化角色能力的各类饰品。值得一提的是，游戏中的特定怪物和BOSS需要玩家运用诸如魔法炸弹、紧急闪避的手法才能消灭掉。

孤岛余生 flash游戏

游戏地址 flash.17173.com/flashfile/2011-06-03/20110603104541336.shtml



你不是唯一的幸存者



吃食物可以恢复生命

本作是由同名独立游戏Flash化后的作品，游戏中玩家将以海难幸存者的身份和其他同伴一起在孤岛上努力求生。你需要帮助同伴燃起篝火、搭建帐篷、制作工具并寻找食物。而随着游戏逐渐深入，你将发现这座荒岛上居然还有原著民的存在，通过和原著民搞好关系，最终你将寻找到离开这座岛屿回到文明世界的途径。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

文：迟卉　编：小P羊　美：grass

血色悼歌——法罗尼娅手记

作者语：这是一只毛皮光亮的黑猫，懒洋洋趴在炉火前，讲述一个小小的，关于那些陪伴我们走过一个个版本的血色十字军的故事。

1.

——看啊，你爱的一切，你为之坚持和付出的一切，都正在深渊里静静腐朽。

那只血鸦悬浮在虚空中，对我絮絮低语，而我从那个黑暗的梦里醒来，对着斑驳的天花板竖起自己颤抖的中指。

我的名字是法罗尼娅，姓氏已经舍弃很久了，不过偶尔还会记起有个人曾经叫我“菲儿”，在很久很久以前。

2.

天空高旷。

寒风营地少有这样的天气，这里的每一个白天都笼罩着温吞吞的灰白光晕，每一个夜晚都弥漫着被萤火点亮的浓密夜雾。少有的晴天于我而言仿佛节日一般。

我带上短剑，穿好军靴，静静地向南面的营地走去，奥特兰克山脉的夏天，每一片树叶都绿得晶莹，而头顶上被群山和树枝切割下来的每一块天空都湛蓝得狰狞。我找不到来时踩下的脚印，也看不到来时走过的路途。

真的，曾经从远方来过这里么？

曾经在黎明前最黑暗的夜里穿过银松森林的小路，一束星光银针般刺破夜幕投射在道路尽头，空气异常清澈，微凉的风吹过我的额头。

洛丹伦，曾经是个年轻的城市，用它的繁华淹没每一个人，用它的安适困住每一个人。直到有一天，我骤然失去了它，像失去我的一半生命那样。

凯拉在营地的尽头等着我，那个男人已经清瘦得近乎透明，仿佛随时都会被诸神偷走一般。他坐在树桩上，回头，看到我，一笑。

我在他身边坐下，彼此已经熟识太久，心思早已了然。

“我快走了。”他说。

我点点头。



不要走不要走不要走不要离开我我的爱……但是我一个字也说不出口，爱没法拦住死亡，就像火没法点亮黑暗。

于是我只是静静坐在他身边，树阴下有蝉叫的声音，耳边，夏季泥土的热气悄然蒸腾。

“有玛尔兰的消息吗？”他问。

他总是提起那些旧日的战友，总是说起提尔之手和斯坦索姆岌岌可危的战线，他的长剑还在手边，虽然他已经没有力气把它提起。

“没有。”我回答。

他的眉头微微舒展了一下，“没有消息也是好消息。”

我点点头，同意他的观点。

那个夜晚我策马狂奔，陪伴我多年的战骑最终不是倒在亡灵的刀剑下，而是倒在提尔之手守军的箭雨里，虽然是夜晚，我闻得到那股气息，我感觉得到那种邪恶。我知道他们变成了什么，但是对凯拉，我一个字都不能说。

他曾经用一只手就可以杀掉我。

而如今，我无心的一句话就可能害死他。

“血色修道院没有消息传来了，已经一个月了。”凯拉在斑驳的光点下伸展开他修长的手指，那上面还留着恶魔火焰的灼痕，我曾经见他一挥手，血鸦便落在他微塌的肩头，神气活现仿佛凤凰。

“也许只是因为被遗忘者封住了来这边的路。”我试图安慰凯拉。

他摇摇头。

“他们没有补给了。”他说，平淡的陈述着。

我明白他的意思。

弗丁占据了壁炉谷，我不觉得他会为提瑞斯法林地的血色十字军提供援助，他和他手下的骑士都是正义之士，早已宣布我们是跟随恶魔的邪恶之徒。

“我们成了什么？”凯拉轻声问着，端详着手上蜿蜒的魔纹，这些纹路将会伴随他，腐蚀他，直到他死去。“我是说，上将……把我们变成了什么？如果没有他，我们又会成为什么？”

我抱住他，把脸埋在他的怀里，他抱住我的肩，虚弱无力的手指，瘦骨嶙峋的胸膛。他快要死了，因为他身上的恶魔力量正在吃掉他，我几乎磨破了嘴皮子才让寒风营地的十字军接纳凯拉，但是他们只允许他住在最边缘的帐篷里。

“菲儿，你说，如果没有海军上将，我们的北伐会成功吗？”他轻声问我。

我没法回答他，我保持着沉默，眼泪却流下脸颊。

我不知道，凯拉，我真的不知道，我们是这样被造就的一支军队，你不知道的是大十字军也是恶魔，我们是被恶魔造就的军队，无论我们期望什么，热爱什么，痛恨什么，我无法想像没有那个恶魔的血色十字军，因为我们就是这样被造就出来的。

“我们堕落了。”凯拉抚摸着我的头发，轻声说，“我看得到腐败和堕落，我看得到我所梦想的和我所热爱的和我越行越远。但悲哀的是，我仍然热爱着它。”

我伸手摩挲着他的脸庞。

“我从前从来不知道，爱是这样悲伤的东西。”他低头，看着我，笑笑。然后他的手从我的头发上滑落下去，垂落在身侧，一动不动。

泪水模糊了我的眼睛，我吻了凯拉，吻他渐渐冰凉的手指和仍然温热的嘴唇，我看到他依旧微微睁开的倔强的双眼，那双曾经琥珀一样清澈的眼睛渐渐蒙上了雾霭，但仍然固执地望向洛丹伦王城的方向。

3.

我并不是洛丹伦人。

我的家在奥特兰克山脉，那里有成年累月的贵族内战，也有白雪皑皑的凛冽寒冬。遇到凯拉那年，我十四岁，提着短剑和哥哥一样上战场，我为匹瑞诺德领主而战，不过现在已经不记得当时他的敌人是哪一位领主。

在战场上，我遇到了凯拉。

他是洛丹伦来的佣兵，他嘲笑我们的军队，说奥特兰克人让女人和小孩子来参与贵族之间的内战，或许领主大人应该让他的老婆亲自挥舞着擀面杖上场。

我站起来，向他提出挑战。

他说，他不和一个女人决斗。

我告诉他这会让他送命，然后我就挥舞着我的剑冲上去。

“把这儿当战场好了，洛丹伦人！”我咆哮着，而他迅速抽出自己的剑来格挡。

那一场我们打了很久，男人的体力终究比女人持久，他打赢了我，然后把我按倒在地，用力吻了我。

“嫁给我吧。”他说。

我一膝盖顶在了他两腿之间。

后来的很多岁月里，我们都为此争辩过，他说他用剑打赢了我，而我坚持最后趴在地上起不来的是他……总之那些日子成了我们生活中的一抹亮色，那时候，奥特兰克的天空还很晴朗，而洛丹伦仍然繁华如斯。

我的父亲不同意我嫁给一个野佣兵，但是当他让我这个女儿拿起剑的时候，我就已经像野马般脱开了他和母亲为我套上的辔头。最终他勃然大怒试图让我滚出家门。

我骑上偷来的马，和凯拉一起沿着洛丹米尔湖畔疾驰。那时候星光仿佛碎冰洒落地面，月亮低挂林间，而我们两人并肩策马，欢笑声被夜风偷偷卷走。他带我去了很多地方，我们一起穿过达拉然高塔下的道路，穿过银松森林的小径，穿过提瑞斯法的森林……最终我们定居在布瑞



尔，他娶了我，在教堂里许下神圣的诺言。

瘟疫来的那一年，凯拉随一个佣兵队出征，再也没有了消息，而我抱着刚刚满月的女儿焦急等待。

王子回来了。他们说。

梦魇就在那一天降临。

我至今不知道为什么瘟疫夺走的是我的女儿而不是我，就像我至今不知道为何我能独自活着坚持走到北面的圣光修道院——那时候它还叫这个名字，因为它的墙壁尚未被涂上血的颜色。

没有凯拉的消息，我知道他和他的佣兵队是去斯坦索姆附近清剿亡灵，凶多吉少，他们早该回来了。

从修道院的山顶上望下去，布瑞尔笼罩在一团阴霾里，在林间有怪物横行，死者出没，而我握紧我的剑，跪在圣堂里发下誓言。

——为了我所失去的骨肉、家园和爱，我发誓我将守护生者，抵御亡灵，我发誓将为了这片被玷污的土地而战，直到它重回光明的那一天。我发誓在那之前，我将不为人妻，不为人女，不为俗世动摇半分。我发誓将奉献我所有的一切，在圣光和血的旗帜之下。

那时候，我并不知道这条路将通向何方。

4.

我在修道院大概呆了一年多的时间。

战斗，战斗和战斗，修道院里的事情看起来非常简单，提瑞斯法林地的亡者仿佛层出不穷，甚至很有一些会打到修道院的门口来，我和同伴们并肩战斗，被死亡和黑暗磨砺得不剩半点遐想。

我学会了在最短时间内用火油点燃同伴的尸体，我学会了优先砍掉僵尸的头颅或者肢体来阻止它们行动，我学会了分辨可以饮用的水和被污染的水……我学会了面对残酷的事实：瘟疫一旦感染，就无法挽救。

最初，我们仍然抱着一点幻想。将那些症状较轻的瘟疫感染者隔离开来，尝试各种治疗方式。但是他们无一例外被瘟疫残忍地折磨着，痛苦地哭嚎，拱起身子，扭曲肢体，甚至试图攻击我们……最后你无法分辨这个人是病得将死，还是已经成了不死生物。我们不得不砍倒他们，焚烧他们……

大概一年多之后，这个问题就不存在了，因为那个时候，我们几乎已经是提瑞斯法林地里仅存的一些活人。

偶尔，有一些旅行者会穿过林地来到修道院，但是他们多半被我们拦下来杀掉——那是可以看出来的，你穿过这片土地，就要饮用土地上的水，食用土地上被污染的果实，脸上笼罩的青色瘟疫痕迹一眼就可以看到。

在两次将健康的诅咒教徒放进修道院之后，我们损失了二十二个人。

大十字军颁下手令，允许我们格杀没有瘟疫症状的可疑旅行者。

“如果错杀了无辜的人该怎么办？”

这样的声音不是没有人发出过，有些战士会心存怀疑，有些则纯粹是因为心肠太软。但是面对诅咒教徒造成的损失，“你放进来的话你能负责吗？”这样的声音更加甚嚣尘上。于是，我们开始格杀任何出现在林地里的家伙，无论生者还是死者。

有时候，我会感到怀疑。

我们曾经立誓卫护生者，抵御亡灵，如今，我们抵御的敌人仍在，我们所卫护的呢？

基于这样的疑虑，我申请调去索利丹农场，那里的农夫仍然在血色十字军的帮助之下顽强地生活在这片土地上。

我的队长批准了。

5.

不过最后，我的索利丹农场之旅并没有成行。那段时间发生了很多事情——一个叫做“被遗忘者”的实力迅速在这块土地上崛起。我不太清楚它们和巫妖王之间到底是什么关系，但是至少有两点非常清楚：它们是亡者，它们应该长眠。

有一段时间战争相当激烈，被遗忘者一度打到了修道院的附近，甚至侵入了修道院的墓地——但我们最终将它们打了回去。

那时候开始有一些流言，关于勇士雷诺和怀特迈恩女士，关于那把消失的灰烬使者，以及莫格莱尼大人。

有些时候，人真的不该太好奇。

那天晚上是我值夜班，走到教堂侧室的时候，我发现一根火把歪了。

那时候我们的物资很紧张，火把放歪烧得更快，这不好。我想着，伸手去扶正火把。

身后一扇暗门悄然滑开。

我吓了一跳，但同时闻到了熟悉的腐朽气味。

亡灵的味道。

我拔出长剑，紧握着，放轻脚步，走下黑暗的阶梯，密室里没有光，但是我想亡灵可以在里面看得很清楚。借着门口透进来的一点火把的微光，我看到这里有一张简陋的床，以及一些简陋的生活用品。

空的，没有人也没有亡灵。

我提着剑慢慢向后退去，一下子撞在一个人身上。我惊叫一声，回头举起剑来，却僵硬在半空中。

是勇士雷诺。

“啊，对不起！”我举手敬礼，但是另一只手仍然扣着剑。

他皱起眉头，“你到这里来干什么，士兵？”

“报告长官，我怀疑这里可能有亡灵。”

“亡灵？哦。”雷诺紧绷的嘴角挤出一个笑容，“这里原来是拷问官用来拷问亡灵的地方。你太紧张了，我们出去吧。”

我点点头，跟着勇士雷诺离开了这间密室。

直到换岗之后回到营房，我仍然在想着这件事，那间密室太奇怪了，我不认为拷问官会在刑房里睡觉，而且我从来没听说他有第二间刑房。而且……我摇摇头，努力试图说服自己看错了。

我遇到雷诺的时候，他的手和我的一样扣在剑上，那是随时准备挥出去的姿势。

6.

后来我就被调到了壁炉谷。有“好心”的战友告诉我这次调动是勇士雷诺一手促成的。我笑笑，没说什么。

偷偷瞒过勇士雷诺，找到变成亡灵的法尔班克斯主教——这对我来说并不难，难的是克制住自己用锤子砸扁他的冲动，耐心听那个亡灵喃喃讲述雷诺和他父亲之间的事情。关于背叛和暗算，关于疯狂和残忍。

听完之后我出了一身冷汗，暗自庆幸自己还活着。

那个时候我开始产生一些怀疑，关于我们的付出，以及让那个男人站在圣堂里，是否真的值得。

我没有对任何人说出这些秘密，我是说，无论如何，雷诺是那个能够带领十字军在提瑞斯法活下去的男人，无论他做过什么，无论他是什么，我们并没有更好的选择，这个杀死自己父亲的男人是我们唯一的领袖，我为我自己保持着沉默，也为血色十字军。

血色。

这个名字比之前的任何时候，都和这支队伍更加切近。

在提尔之手的日子和在修道院相比稍微宁静了一些，我负责训练那些民兵和矿工，让他们也能够在关键时刻拿起武器，而平时又能劳作，他们都是些粗人，龇牙咧嘴地笑，大口地喝酒，拼命抽烟，善意地调侃我的胸部和屁股，毕竟这附近除了他们自己的老婆，就只有我们这些当兵的女人。

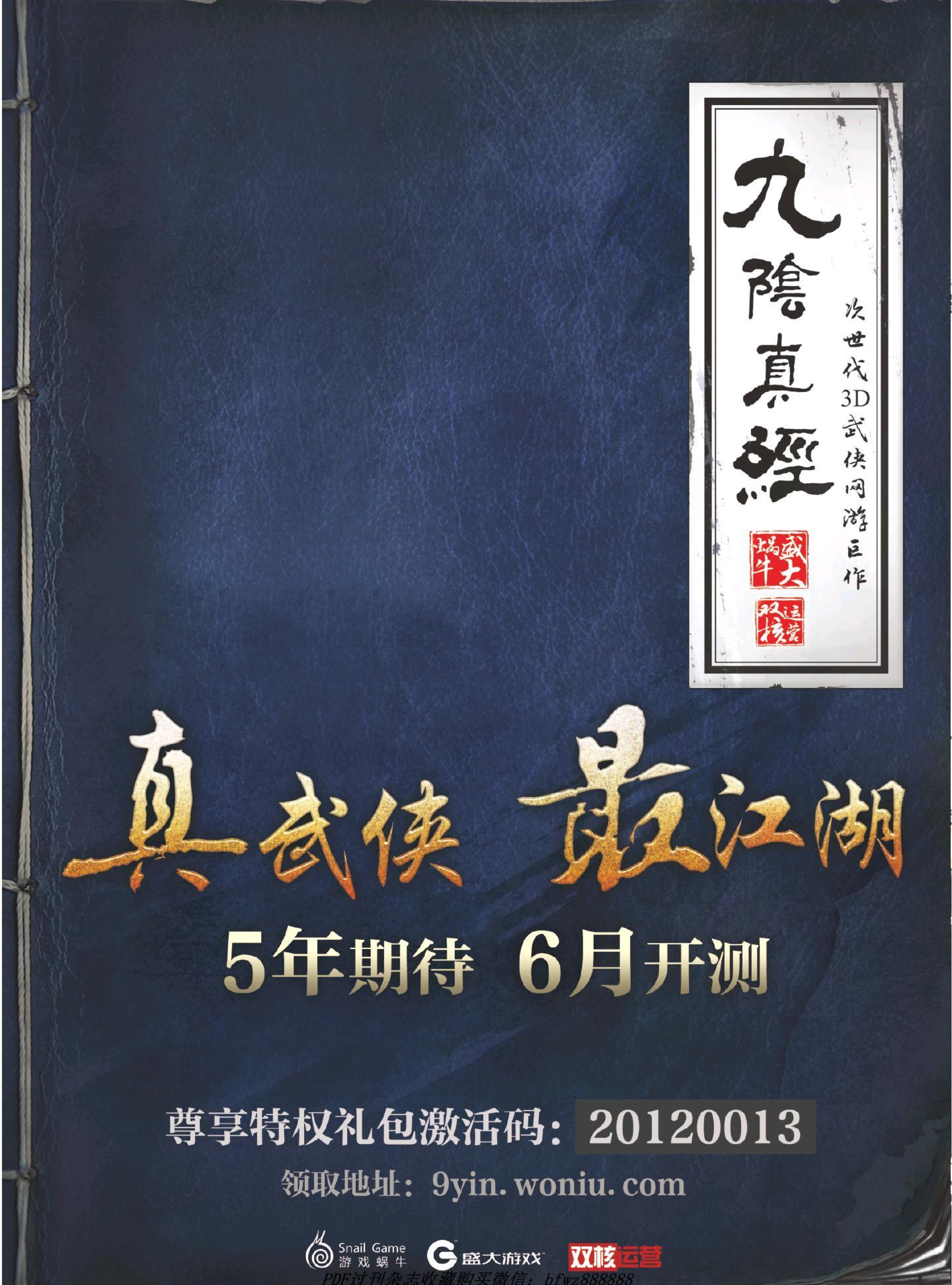
这些人原来都是农民，有一些是瘟疫肆虐的时候逃到壁炉谷的，另一些是十字军从诅咒教徒控制的农场里救回来的——诅咒教徒还没变成死人的时候也要吃喝拉撒，他们奴役了相当多的农民，并且威胁他们如果不听从就把他们变成食尸鬼。

那天，我被编入外勤小队，去突袭一个诅咒教徒农场。

打散那些教徒并不难，这些狗娘养的本来都是贪生怕死的货色，我毫不留情地先砍断他们的手脚再砍掉他们的脑袋，免得这些王八蛋回头再爬起来。

但是面对那些农夫的时候，我们就犯了难。

（未完待续）



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信